FILOSOFÍA, ESTRATEGIA DE GUERRA Y LITERATURA ORIENTALES A LA LUZ DEL JUEGO DE GO

NICOLE SCHUSTER

A Cristian, mi primer lector,
siempre dispuesto a explorar nuevos horizontes.

A Pancho,
el Rottweiler de mi vida,
un estratega lleno de sabiduría
y entendedor de la constancia
del cambio en la realidad,
quien, con su espíritu lúdico,
me acompañó y orientó
a lo largo de la elaboración
de este libro y de los anteriores.

A Jazz, verdadero ejemplo de resiliencia.
Por su amor incondicional, lealtad y sed de vivir.

Y a Erik,
un gran descubridor lleno de iniciativas.
.

FILOSOFÍA, ESTRATEGIA DE GUERRA Y LITERATURA ORIENTALES A LA LUZ DEL JUEGO DE GO
NICOLE SCHUSTER

Se permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, siempre que se reconozcan los créditos de esta última, y de la manera especificada por el autor. No se puede utilizar esta obra con fines comerciales ni alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta. En cualquier uso o distribución de la obra se deberán establecer claramente los términos de esta licencia. Se podrá prescindir de cualquiera de estas condiciones en la medida en que se obtenga el permiso expreso del titular de los derechos de autor.

© Nicole Schuster
nicole.schuster2013@gmail.com

© Primera edición
Lima, Perú, agosto 2024

Concepto Gráfico & Diagramación:
Nicole Schuster

Diseño de Portada:
Verónica Huanca Flores

Índice

INTRODUCCIÓN pág. 1

CAPÍTULO I
El Juego en la evolución del hombre pág. 5

CAPÍTULO II
Historia del Go pág. 13

CAPÍTULO III
Reglas del Juego de Go pág. 37

CAPÍTULO IV
La filosofía del juego de Go pág. 47
I. Praxeología y relativismo en un contexto de cambio constante pág. 47
II. Espiritualidad y funcionalidad de la unidad vacío-plenitud en la filosofía de vida, el arte y el Go pág. 53
III. Interacciones y armonía en la filosofía del Go y en la realidad pág. 63

CAPÍTULO V
Dualidad entre filosofía y Arte de la Guerra en el Go pág. 69

CAPÍTULO VI
El Go, leyendas, ficción novelesca y los cambios sociopolíticos pág. 99

I. Cuadro General pág. 99
II. La obra “El Maestro de Go”. Un ejemplo de evolución social y de la guerra pág. 110
III. La jugadora de Go pág. 123
IV. La realidad de la visión holística china y el Go pág. 132

Consideraciones finales pág. 137

Bibliografía pág. 141

INTRODUCCIÓN

El juego y la guerra han ido conviviendo desde la época denominada "prehistórica".

El tradicional juego de estrategia chino llamado "Go" (*Weiqi* o *Wei ki* en mandarín), que se remonta a la edad antigua, ilustra esta cohabitación. Es una actividad recreativa, al mismo tiempo que acoge principios relativos al arte de la guerra y a las corrientes taoísta, confucianista y budista[1]. La paradoja que constituye la asociación entre las corrientes mencionadas y el campo de la guerra pone al descubierto la articulación que existe entre los fenómenos vistos como contrarios, un principio propio al Yin-Yang que la visión china del mundo incorpora. El Go expresa esta articulación, por cuanto las líneas de pensamiento espirituales, pero pragmáticas, que sustentan su lógica moderan la agresividad presente en la práctica de la guerra y en los encuentros competitivos en general.

El objetivo de este trabajo es desentrañar las interrelaciones entre el juego de Go, la filosofía de vida (rica en enseñanzas taoístas atinentes a la simbiosis de los contrarios y a la dinámica del

[1] Respectivamente, aprox. 500 a.n.e.; 551-479 a.n.e.; Introducción en China aprox. siglos I-II después de nuestra era.

cambio constante), el arte de la guerra y los aspectos sociopolíticos principalmente chinos y en parte japoneses.

En primer lugar, analizaremos la historia del Go y las corrientes filosóficas que atraviesan la concepción cosmológica china cuyo carácter holístico une inexorablemente el mundo natural y el mundo humano.

Luego expondremos las reglas del juego de Go en la medida en que esclarezcan algunos conceptos filosóficos inherentes a éste.

Penetraremos en el campo filosófico, espiritual, artístico y en la noción de territorio/espacio-tiempo-acción común al universo de la guerra y del Go mediante un ir y venir entre ellos. Esto nos invitará a remitirnos a pensadores chinos espirituales, del arte, de la guerra, y a Claus von Clausewitz, el estratega militar alemán del siglo XIX, quien reflexiona sobre la polemología desde un punto de vista filosófico. Este vaivén lleva a que ciertos aspectos sean abordados de manera recurrente por cuanto los temas desarrollados en los capítulos a continuación comparten conceptos comunes.

En la última parte recurriremos a la ficción novelística, la cual es una herramienta valiosa en cuanto a la descodificación de valores y criterios de una sociedad. La obra del japonés Yasunari Kawabata, *El Maestro de Go*, y la de la autora chino-francesa Shan Sa, *La jugadora de Go*, nos ayudarán a determinar las variaciones en el es-

tilo de juego de los protagonistas, que van a la par con los cambios filosóficos, sociopolíticos y generacionales observables en la mentalidad china y japonesa. De hecho, ambos relatos presentan similitudes, aunque emanen geográfica y cronológicamente de dimensiones diferentes. Lo anterior nos permitirá evaluar el grado de incidencia del Go en la aprehensión de la realidad.

CAPÍTULO I

EL JUEGO EN LA EVOLUCIÓN DEL HOMBRE

El juego se implantó como medio de distracción y de interacción social. En un inicio, se recurría a huesos, guijarros que, al mismo tiempo, servían para representar combinaciones de orden astrológico, adivinatorio, animal y de la polis.

Jugar significa apreciar el riesgo, la imprevisibilidad. Aviva la capacidad de evaluar las aptitudes y de explotar las debilidades del adversario. Por lo tanto, en una partida interviene el manejo de la astucia, de un cierto grado de manipulación psicológica, entre otras cosas.

Los juegos han ido reflejando rasgos socioculturales de las comunidades que los practican. Por ejemplo, durante milenios, el Go ha sido monopolio de la élite. Por esa razón ha acogido la dimensión de *Pólemo*, pero no en el sentido de un belicismo exacerbado, sino del principio mitológico griego planteado por Heráclito y según el cual toda confrontación y adecuación de los contrarios desembocan en la armonía[1].

[1] Ver Marcel Conche, *Héraclite, Fragments,* Presses Universitaires de France, Paris, 1998, p. 438

Los romanos también tenían su juego de estrategia militar, el "Latrunculi", que pone en escena soldados-ladrones o mercenarios. Platón afirmaba que el juego "*Petteia*"[2] difundido en Grecia tenía por ancestro al *Latrunculi*, el cual provenía de Egipto.

Dos ensayos marcan la producción intelectual asociada a la filosofía del juego y a su función en la sociedad. Se trata, en primer lugar, de *Homo Ludens*[3], escrito en 1938 por Johan Huizinga, historiador holandés y orientalista. Dicha obra contribuye a entender algunos aspectos relativos a la sociología del juego en China y a la mentalidad que lo alimentaba, pues el año de su difusión coincide con el periodo histórico vigente en los relatos literarios abordados en este trabajo. El segundo es el ensayo de Roger Caillois, *Teoría de los Juegos*[4], al que se le suele contraponer la línea de Huizinga presentada en *Homo Ludens*.

Como lo nota Huizinga, el juego no es exclusivo del hombre. Los animales juegan entre sí y con los humanos. De manera similar, las mariposas revolotean en grupos como si se persi-

[2] Ver *Introducción al Latrunculi Historia: Juegos Romanos de Tablero*, en: http://acanomas.com/Historia-Juegos-Romanos-de-Tablero/676/Introduccion-al-Latrunculi.htm

[3] Johan Huizinga, *Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, Parution originale 1938.

[4] Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Editions Gallimard, Paris, 1958.

guieran, para luego posarse en pareja sobre una hoja e inmediatamente después reanudar su vuelo con el mismo ánimo lúdico. Ello significa que el juego no puede circunscribirse a ciertas especies ni a un sistema racional regido por causas específicas. Definirlo exclusivamente en función de un marco cultural significaría restringirlo a la estructura social de la que emana[5] e ignorar ciertos mecanismos motivacionales a los que obedece y que escapan a la estructura en cuestión. De hecho, puede ser motivado por la curiosidad, por el deseo de exploración y el carácter enriquecedor de ciertas formas de interrelación donde predomina lo lúdico.

El niño es muy propenso al juego, lo que, en sí, responde a las exigencias naturales de su evolución más que a la necesidad de acatar condiciones pedagógicas que lo obligan a participar en actividades lúdicas a fin de fomentar su interacción con los demás. En efecto, cualquier grado de arbitrariedad le quita al divertimiento toda espontaneidad y lo convierte en un deber. Sin embargo, el juego tampoco es la antítesis de lo serio. Como lo subraya Huizinga:

> *Lo serio trata de excluir el juego, mientras que el juego puede muy bien incluir en sí lo serio*[6].

[5] Johan Huizinga, *Homo Ludens*, *op. cit.*, p. 20.
[6] Ibid., p. 83.

Los mitos, cultos, rituales sagrados, consagraciones, de los cuales las actividades lúdicas se alimentan[7], ilustran lo expresado por Huizinga en cuanto a la integración de lo serio en el juego. Todavía no han sido respondidas las preguntas relativas a: ¿quién o qué influyó en el otro?, ¿fue el Go que se nutrió del arte de la guerra o fue a la inversa, de modo que Sun Tzu se habría inspirado del primero para teorizar su visión de la guerra? Ello muestra que, pese a ser un juego, el antiguo factor de la guerra en el Go que perdura hoy bien puede haberse constituido partiendo de aspectos belicistas incorporados en rituales y de un protocolo perteneciente al *jus in bello*.

Asimismo, el fuerte contenido de gracia, ritmo y armonía de ciertos juegos llama la atención. Parece evocar un origen litúrgico y representaciones deportistas de orden artístico lejanos que conceden a esas actividades un carácter casi sagrado. En *Homo Ludens*, Huizinga asevera que el juego forma un mundo particular en sí "con un orden propio y absoluto" al sustraernos a la vida corriente de manera gratuita, voluntaria, dentro de un tiempo y un espacio cerrado material o idealmente[8] definidos por los jugadores. Empero, el juego y la acción sagrada no se distinguen en lo que atañe a las modalidades y el contexto espacial en que se desenvuelven.

[7] Ibid., p. 21.
[8] Ibid., p. 45.

Huizinga formula lo anterior de la manera siguiente[9]:

> *El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas.*

De la misma manera, encontramos juegos que recuerdan estructuras históricas y sociales, la memoria colectiva, la sátira social, la violencia[10]. Por ejemplo, el juego de ajedrez se originó en la India en el siglo VI después de nuestra era (fecha que suscita querellas entre historiadores). Las piezas encarnan los antiguos cuatro cuerpos de batalla del ejército índico: la infantería, la caballería, los alfiles –que son los elefantes montados por hombres– y las torres, que representan carros de combate[11]. El objetivo del juego es el derrocamiento del rey, símbolo de la toma del poder a todo precio, la cual podría realizarse sin dudar en sacrificar a todo el ejército si ello fuera una opción para lograrlo. El ajedrez escenifica la jerarquía real dominada por el rey y la reina que,

[9] Ibid., pp. 27, 29-30.
[10] Ver Jean d'Ormesson, *La fin des terroirs*, en: *Le Jeu*, dans Le Courrier de l'Unesco, Mai 1991, p. 35.
[11] Ver *Ajedrez*, Wikipedia en: https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez

por su mayor libertad de movimiento, es la a quien más poder se otorgó a partir de la modernización de este juego en el siglo XV, un momento que coincide con su masiva difusión en Europa. Los peones son la infantería, por lo que conducen al escritor español Paco Cerdà, autor de la novela *El Peón*, a aseverar que:

> *en el tablero de ajedrez, un peón nunca es solo un peón: sirve un rey.*

Dentro del contexto lúdico que refleja la idiosincrasia político-social de los ámbitos en que está inmerso el Go, vale resaltar el orden de comparación[12] que se establece entre dicho juego y el arte de la guerra y, desde esta óptica comparativa, la manera de asimilar el arte de la guerra soviético al ajedrez, el estadounidense al dominó y el francés a los naipes. Un estudio de los juegos de *Weiqi* y de ajedrez muestra que entre ambos existen diferencias sustanciales y hasta contradicciones casi irreductibles producto de la mentalidad lúdica y estratégica del país de donde proceden los jugadores. De hecho, se atribuye al Go una tendencia constructivista mientras que el ajedrez apunta a la destrucción del otro; en el Go, se evidencia el nivel de igualdad entre las piedras cuando, en el ajedrez,

[12] Obviamente, se puede discrepar de este orden de comparación, la visión del arte de guerra propia a cada país estando en un proceso evolutivo constante.

las piezas obedecen a un orden jerárquico; el Go ofrece una visión estratégica global que se contrapone a la preferencia, en el ajedrez, por la táctica[13]; así como se juega al Go colocando las piedras sucesivamente y construyendo el juego de manera progresiva, cuando todas las piezas de ajedrez están repartidas en el tablero al empezar la partida.

En vista de lo anterior, uno se siente tentado de recurrir a la paráfrasis[14]:

Dime qué juego prefieres y te diré quién eres.

[13] Ver Flore Coppin et Morgan Marchand, *La voie du Go. Propos sur le jeu de Go,* Editions Chiron, 2006, Paris, p. 8.

[14] Hago referencia al refrán: "Dime con quién andas y te diré quién eres".

CAPÍTULO II

HISTORIA DEL JUEGO DE GO

El origen del juego de estrategia de Go o *Weiqi* (*Weiqi* significa juego de rodear) es indeterminado. Se sitúa en China hace unos 4000 o 3000 años antes de la era común. Entre los mitos fundadores del advenimiento del Go sobresalen tres leyendas que vinculan el preludio de su existencia al ámbito astronómico y astrológico antes de que ésta se acoplara al pensamiento marcial. Se presume que nació de la voluntad de reproducir el mundo celeste, por lo que se colocaba las piedras a guisa de estrellas sobre, en un primer tiempo, la arena y, luego, en el tablero. La lectura de las representaciones estelares contribuía a la dilucidación del futuro, la cual era reservada a los gobernantes.

De los tanteos explicativos que sustentan la genealogía del Go se distingue la primera leyenda, que es la más popular. El emperador Yao (aprox. 2356–2255 a. n. e.) habría concebido el Go guiado por el deseo de ligarlo a la comprensión de las relaciones astronómicas. Es de esa época que proviene la mayoría de los elementos que permitirían aseverar que el centro del tablero coincidía con el del universo y las esquinas

con las cuatro temporadas del año. Por su parte, según los detalles que se desprenden de la leyenda que hacen de Yao el fundador del Go[1], las piedras no han sufrido variaciones significativas desde su creación. Han mantenido el color blanco y negro del Yin-Yang, o sea, del día y de la noche en su simbiosis, en la medida en que uno no existe sin el otro, por cuanto el día nace de la noche y esta deriva de aquel.

Vale indicar que es cuando se hace referencia al origen social del Go y se le asigna la función de pasatiempo de la aristocracia y de los cortesanos[2] que prevalece la teoría de su creación por el emperador Yao. Sin embargo, el vínculo entre la realeza china y el nacimiento del Go no se debería al deseo de establecer un punto histórico y cronológico que fije el origen de este juego. Se trataría, más bien, de una manera típica de los chinos de vincular el advenimiento de un fenómeno no tanto a la persona que lo fomentó sino a un contexto del que resalta la imagen que esta persona proyecta en el marco del sistema de valores que se quiere instaurar y fortalecer[3]. En este caso, la figura de Yao irradia

[1] Ver Horacio A. Pernía, *El Go en la máquina del tiempo*, Capítulo titulado: *Breve Historia del Go en Oriente*, © Nikkai, 2003.

[2] Ver Joël Saucin, *Le jeu de go, modèle analogique pour les sciences humaines*, Les certitudes de l'Aurore, Pont-à-Celles, Bruxelles, 2004, p. 11.

[3] Ver Flore Coppin et Morgan Marchand, *La voie du Go, op. cit.*, p. 8.

la luz de un Imperio civilizador marcado por la sabiduría.

Es decir, el proceso de simbiosis entre origen, personaje de renombre y contexto que va instituyéndose trasciende la personalidad del individuo erigido en representante de los valores promovidos. De este modo, se perpetúan una memoria y una mentalidad generacionales que coadyuvan en el afianzamiento de un orden en la sociedad que esté respaldado por un discurso narrativo promovedor de esos valores. Entre ellos resalta el factor ético-espiritual que resulta enaltecido por el simbolismo ligado a la realeza y que atravesará la historia y la literatura china. Paralelamente, integrar en el aprendizaje y la práctica del juego de Go las enseñanzas procedentes del pensamiento filosófico-espiritual y de las concepciones de estrategia militar, de las artes que impregnan los ideales tradicionales ennoblece decididamente al Go.

El aura señorial y espiritual que se le confiere al juego de Go nos anima a recordar la citación de Edward Lasker, el campeón alemán-estadounidense de ajedrez y gran admirador del Go, quien declaró:

> *"Mientras que las barrocas reglas del Ajedrez sólo podrían haber sido creadas por los humanos, las reglas del Go son tan elegantes, orgánicas y rigurosamen-*

te lógicas que si las formas de vida inteligentes existen en cualquier parte del Universo, casi seguramente juegan al Go."

La segunda leyenda evoca al emperador chino Shun (2255-2206 a. e. c.) que, al igual que lo que se supone del Emperador Yao, recurría al Go a fin de usarlo como un sistema de cómputo primitivo para analizar los fenómenos astrológicos[4].

Una tercera leyenda atribuye al vasallo del Emperador Jie Gui (1818-1767 a. n. e.) la invención del Go destinada a distraer a su Soberano[5]. Ello nos lleva a asumir que, en la línea del espíritu que rige la práctica de los juegos sociales, el Go fue, a partir del momento en que se le asignó este papel, pensado como un momento sencillo y sin restricciones, una actividad recreativa.

Historiadores aseveran que, en un principio, el Go habría sido un juego de azar semejante a los dados: las piedras no eran colocadas sino arrojadas en el tablero, por lo que era menospreciado[6]. Con el tiempo adquirió prestigio, en especial en Japón. Se desprende de los albores de su

[4] Ver Michael Koulen, *Go. Die Mitte des Himmels,* Geschichte Philosophie, Partien, Spielregeln, DuMont Buchverlag Köln, 1994, p. 10.
[5] Ibid.
[6] Ibid., p. 14.

trayecto biográfico afinidades con el concepto de armonía enseñado por el taoísmo, el cual, antes de la introducción del budismo en el siglo I de nuestra era, ocupaba un lugar privilegiado en la sociedad china. Lo que corroboraría esta tesis es la naturaleza de las piedras de Go, que, como lo indicamos anteriormente, conservaron su color blanco y negro primigenio propio al Yin-Yang, el símbolo del taoísmo.

En cuanto al confucianismo, la posición del *Maestro* para con el Go expuesta en las *Analectas* de Confucio ha sido interpretada de formas diferentes y hasta totalmente contradictorias. Las versiones varían en función del grado de apreciación de cada traductor por este juego. Tan es así que la visión en las *Analectas* de Confucio acerca del Go y, en general, de los juegos de tablero, fue traducida, en un primer tiempo, desde una perspectiva negativa, mientras que discípulos de Confucio se distanciaron ulteriormente de esta evaluación. En realidad, Confucio no cuestionaba la naturaleza del juego sino el tiempo dedicado a este último. Para la filosofía confuciana, es deplorable que se restara atención a los deberes domésticos cuando el aspecto familiar constituye un espacio muy valioso[7].

[7] Ver Elisabeth Papineau, *La culture arrogante du go [Le weiqi, une façon chinoise de voir le monde], en:* https://www.persee.fr/doc/perch_1021- 9013_2000_num_62_1_2569, pp. 47-48

A lo largo de los siglos, la creciente legitimación del Go lo llevó a ser incorporado, a partir de la Dinastía Song (960-1279), dentro del conjunto de enseñanzas claves en el sistema de educación tradicional chino, a saber: el ritual, la música, la arquería, la conducta del carro de guerra, la escritura y la aritmética[8].

Comparando con la evaluación primigenia del confucianismo para con el Go, se puede afirmar que el taoísmo ha mostrado, por su parte, más apertura. La sola constatación de que los colores de las piedras se asimilan a las del Yin-Yang lleva a extender el principio de este último, que consiste en la búsqueda de integración armoniosa entre las relaciones de fuerzas que animan al mundo, a la filosofía, al arte y a la práctica del Go. Visto desde ángulo, se entiende por lo tanto el vínculo del Go como instrumento que alienta la sabiduría, la formación del carácter, el respeto de las reglas establecidas y de la moral dentro de un aura imbuida de filosofía espiritual y de vida.

En lo que atañe a las cualidades relacionadas con la moral y las normas sociales y colocandonos en el universo más reciente de los juegos, recordemos la reacción de Alicia, en la obra de Lewis Carroll, *Alicia en el país de las Maravillas*, cuando asistió a un juego de croquet que dege-

[8] Ibid., p. 164.

neraba en un caos total por la manera despótica y cruel como la Reina administraba el partido:

> *En mi opinión no están jugando como es debido* —protestó (Alicia). *Y se pelean tanto que no se entiende lo que dicen. Además, no parece que haya reglas en este juego, o, si las hay, desde luego nadie las respeta*[9].

De forma general, se puede aseverar que la lógica reglamentaria que rige cada juego social tiende a hacer de esta actividad un entretenimiento caracterizado no solo por el gozo, sino también por la ética y la cortesía. Conforme a este principio, a los escritos de literatos que jalonan la historia china y a lo que exegetas del juego afirman[10], la práctica tradicional del Go va a la par con el reflejo del alto grado de cultura, de desarrollo intelectual y de espiritualidad de las sociedades asiáticas que lo acogieron.

En su libro «*La elegancia del erizo*», Muriel Barbery elogia el Go:

> *un juego cuyo objetivo es el de construir territorio sólo puede ser bello. Puede haber fases de combate, pero no son sino medios al servicio del fin, a saber: asegu-*

[9] Ver Luis Carroll, *Alicia en el país de las maravillas*, Capítulo VIII: *El campo de croquet de la reina*, Edición Alma Clásicos Ilustrados.
[10] Ver Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 53.

rar la supervivencia de los territorios de cada adversario. Uno de los logros más hermosos del juego del Go es que está comprobado que, para ganar, hay que vivir pero también dejar vivir al contrincante. El jugador demasiado ávido pierde la partida: es un juego sutil de equilibrio en el que hay que lograr ventaja sin aplastar al otro. Al final, la vida y la muerte no son sino la consecuencia de una edificación bien o mal construida. Es lo que dice uno de los personajes de Taniguchi: vives, mueres, son consecuencias. Es un proverbio de juego de Go y un proverbio de vida[11].

Las condiciones antes señaladas se despliegan siempre y cuando descansen sobre un tejido impregnado de inspiración estética y poética que respalde una profunda sabiduría y, por ende, una tranquilidad filosófica. A las valoraciones de orden artístico y de conciencia filosófica se añaden la vocación, la inteligencia del matemático y la comprensión de la táctica y estrategia militar[12].

Si uno toma en consideración el aspecto pole-

[11] Ver Muriel Barbery, *L'élégance du hérisson*, Chapitre Pensées Profondes, *nº7, Construire. Tu vis. Tu meurs. Ce sont des conséquences*, Edition Gallimard, Paris, 2015.

[12] Ver Elisabeth Papineau, *La culture arrogante du go, op. cit*., p. 50.

mológico, que contribuye al entendimiento del Go, no resulta sorprendente que el impacto de este último se hiciera particularmente sentir en los periodos de Primavera y Otoño (entre los años 770 y 476 a. n. e.) y de los Reinos Combatientes (476-221 a. n. e.), dos épocas caracterizadas por guerras violentas cuyos efectos marcaron el imaginario colectivo. La temprana extrapolación de la lógica del Go a la gobernanza territorial, a la geopolítica y al campo militar se debe a que esos campos enfocan el principio de adquisición y contención territorial desde una lógica similar. Recordemos que los territorios y fronteras que delimitan el hábitat de los clanes, tribus y países han representado desde antaño un aspecto de suma importancia en las relaciones entre humanos. La predominancia en el pensamiento político y militar del espacio geográfico se evidencia a través de un relato legendario relativo al destino del Tíbet, el cual se hubiera decidido sobre un tablero de Go. En efecto, el gobernador budista, para ahorrar a su pueblo una guerra y el sufrimiento que esta acarrea, invitó a sus agresores a una partida a fin de determinar el futuro de su país[13]. Además, se presume que este juego ha dado lugar a famosos tratados de guerra que se inscriben en los periodos de conflictos mencionados precedentemente, tales como *El Arte de la Guerra*

[13] Ver José Antonio Andujar Clavell, *El juego de Go, en:* http://www.lsi.upc.es/~jandujar/go

elaborado por Sun Tzu, así como *El Arte de la Guerra II*, cuya autoría se atribuye a su sobrino, Sun Bin. Dentro de esta lógica marcial, cabe citar a Japón, donde el Go fue introducido en 754 después de nuestra era[14]. Entre 1200 a 1600, una época poblada de guerras entre principados, los samuráis establecieron un paralelo entre la situación política real y la contienda que se da en el juego de Go. Ello los llevó a considerar al tablero como un modelo en miniatura que podía servir para reproducir la complejidad de la realidad, lo cual permitía a los gobernantes aprehender mejor los problemas estratégicos[15].

También causa cierta fascinación constatar que el pensamiento militar, así como el enfoque relativo al arte, a la civilidad y a la filosofía impregnada de espiritualidad pragmática que moran en la práctica del Go se apliquen a la geopolítica, a los negocios, a las estrategias empresariales de mercado y que estos campos, al igual que el Go, vayan adaptándose a la realidad. Roger Caillois señala que los chinos erigen:

> "*el juego de piedras, ajedrez al rango de las cuatro prácticas en que debe ejercitarse un letrado*[16]".

[14] Sobre la fecha de introducción del Go en Japón, ver p. 105.

[15] Ver Joël Saucin, *Le jeu de go, modèle analogique pour les sciences humaines*, Les certitudes de l'Aurore, Pont-à-Celles, Bruxelles, 2004, p. 34.

[16] Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Op. cit.*, pp. 130-131.

Este tipo de enseñanza permite a la mente reaccionar frente al efecto sorpresa y a las combinaciones que surgen de circunstancias nuevas. Asimismo, uno aprende a moderar en la vida sus emociones, a ser más sereno, a prepararse ante lo posible y a potenciar la armonía tanto interna como externa[17].

Resulta que la manera de jugar se modificó igualmente con los cambios evolutivos que surgieron a lo largo de los siglos en la idiosincrasia de los países donde se había implantado el Go. Por ejemplo, si bien el Go proviene de China, ha recibido a nivel internacional la influencia de la forma tradicional que Japón le dio, pues, en la edad medieval, el Imperio del Sol lo acogió con gran interés convirtiéndolo en una casi institución. En efecto, el juego no es solamente un instrumento físico con reglas, sino que habla e interactúa. Es un indicador del nivel cultural del entorno que lo acoge, de tal modo que a mayor grado de complejidad de un sistema social, mayor será la existencia de juegos de estrategia en cuanto modelos de interacción social[18].

Es interesante observar que, una vez asentadas las normas que regulan las actividades lúdicas, es común que jugadores hábiles e inge-

[17] Ibid.

[18] Ver John M. Roberts. Cornell University, Malcolm j. Arth, Harvard University, Robert R. Bush,
Games in Culture, in *American Anthropologist*, 1959 Vol. 61; Iss. 4, University of Pennsylvania, pp. 599-600.

niosos se atrevan a transgredir los parámetros establecidos. Un fenómeno similar aparece en la guerra. Napoleón, por ejemplo, adoptaba métodos no convencionales con el objetivo de desestabilizar a sus adversarios, los cuales solían actuar en función de un marco de enfrentamiento simétrico que les era familiar. La misma propensión a infringir la regla se evidencia en los círculos de intelectuales y artistas. Analicemos la poesía: cuando ésta es reglamentada por la métrica de los versos, surgen iniciativas tendientes a hacer tambalear la regularidad sistematica de la estructura que la rige. De hecho, el carácter creativo y peculiar del estilo de un poeta puede manifestarse a través de la dilatación de estos confines. Es decir, el poeta tiene la posibilidad, dentro de los límites que son impuestos a la poesía, de desplazarlos, introduciendo así un toque de libertad a ese mundo normalizado. Así ocurrió en Francia en la época del Clasicismo. A partir del siglo XVI, la poesía y su forma material fueron sometidas a una codificación estricta de la métrica de los versos y, en especial, del alejandrino, para diferenciarlos del verso que tendía hacia la prosa, la cual era considerada "vulgar". Victor Hugo fue, en el siglo XIX, el precursor de la transgresión de esta formalización, aunque su rebeldía se circunscribiera solo a la intención. Lo acompañaron en este intento y con más fuerza Baudelaire, seguido por Verlaine, Rimbaud, Mallarmé, Kahn, Laforgue y Maria

Krysinska[19]. La corriente emergente reivindicaba la posibilidad de dar libre curso a los movimientos anímicos del poeta y a la enunciación, lo que se traduciría por la abolición de la métrica y de los parámetros gramaticales y sintácticos rígidos. Esta evolución empezó con el simbolismo de Baudelaire expresado en su poema *Correspondances*, y del que resalta la importancia otorgada por el poeta a las sensaciones, que dieron lugar a su verso flexible, musical. Ulteriormente, englobaría a los poetas mencionados antes. Entre ellos destacan Arthur Rimbaud, con sus poemas en versos libres *Marines* y *Mouvement* y, sobre todo, Stéphane Mallarmé. Luego, estas tendencias desembocarían en el surrealismo, cuyos representantes solían recurrir al verso libre y así hacer "explotar la escritura", lo cual constituía una forma de rebelión contra el arte "burgués" que se había consolidado con la revolución industrial[20]. Al final, lo innovador, que sacude los criterios anteriores, termina por sustituirse a ellos, impulsando transformaciones en el estilo y una readaptación consecutiva de las reglas.

Los cambios en una sociedad, que repercuten

[19] Ver Sabine Garcia, en *Corbière, Laforgue, Mallarmé: la naissance du vers libre*, Littératures. 2009. Dumas-00435393, Université Stendhal (Grenoble III), pp. 7, en: https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00435393v1/document

[20] Ver al respecto Nicole Schuster, "*El surrealismo y la política*", en: https://www.academia.edu/41458871/el_surrealismo_y_la_pol%c3%8dtica

en la manera de jugar, así como las diferencias de mentalidad que existen entre los países donde se suele jugar al Go llevan a que la visión y las reglas del Go en China sean diferentes de las que mandan en Japón y Corea. Por ejemplo, en China, lo determinante en el juego y en la victoria es la tranquila y gradual ocupación del territorio por las piedras. En Japón y Corea, el acento para definir la victoria está puesto en el cercado del territorio, lo que implica una mayor tendencia a la captura[21].

Las variaciones atinentes a la actitud de los jugadores de Go cubren cuatro épocas. Éstas fueron testigos del cambio en el Go relacionado con el estilo marcado, en un primer tiempo, por una agresividad pronunciada, que luego atravesó un proceso de suavización[22]. El juego social apunta, efectivamente, hacia la relajación y no a que personas concluyan el partido llenos de rencores por haber sufrido ataques cargados de violencia. En consecuencia, ciertas reglas del Go se modificaron, como la relativa a la apertura de la partida.

Una de esas modificaciones es el *Komi*. Es la ventaja en puntos que se le otorga al jugador

[21] Ver Elisabeth Papineau, *La culture arrogante du go*, *op. cit.*, p. 179.

[22] Ver Horacio A. Pernía, *El juego del Go. Historia del desarrollo táctico y estratégico* Horacio A. Pernía. *El juego del Go. Historia del desarrollo táctico y estratégico*, Edición Nikkai, 2005 en: https://www.academia.edu/6829156/El_juego_del_Go_Historia_del_desarrollo_t%C3%A1ctico_y_estrat%C3%A9gico

blanco frente al negro, que tiene la prerrogativa de iniciar el juego. Los puntos se añaden al total obtenido al final por el blanco. El *hándicap* es otro mecanismo equivalente al *Komi*. Procura reequilibrar las fuerzas entre dos jugadores cuyo grado de maestría es desigual. El desbalance es atenuado mediante la asignación de una ventaja otorgada al jugador de menos ranking, la cual consiste en la colocación previa de piedras en el tablero, sea esta impuesta o libre.

Ambos instrumentos de nivelación entre jugadores recuerdan las antiguas reglas de caballería que hacen intervenir los factores de equidad, igualdad, justicia, generosidad y respeto. Del mismo modo, la benevolencia evidenciada a través del *hándicap* y *komi* modera la voluntad de ganar, a fin de que ésta no sea el objetivo principal de la partida, sino un elemento más a tomar en cuenta en el proceso de enseñanza enriquecedora que la experiencia del Go revela ser. El deseo de compartir que se infiere de la enseñanza del Go se trasluce en la manera acogedora, alentadora, cooperativa, solidaria y, por ende, desprovista de todo propósito egoísta que los jugadores de torneos adoptan entre vencedores y perdedores. A tal punto que debería privilegiarse, al hablar de los jugadores de Go, el empleo del término “socios” sobre el de “opo-

nentes"[23]. La cultura de la generosidad, del respeto mutuo es una constante en el taoísmo, así como se desprende del *Tao Te King* de Lao Tse. En esta obra, Lao Tse indica que el sabio rechaza tomar las armas. Sin embargo, si un noble es obligado a librar la guerra y sale victorioso, el Tao recomienda que el caballero no goce de ello. En efecto, una victoria no ofrece ningún motivo de alegría por cuanto implica que personas murieron. Dentro de esta óptica y del proceso de constante aprendizaje en que se inscribe el Go, William Cobb[24] señala que:

> *es mejor perder que ganar, porque cuando pierdes suele ser obvio que pasaste por alto alguna posibilidad y si ganas suele ser porque el otro jugador cometió un error evidente.*

El "*fuseki*" es la primera fase de la partida, también llamada "apertura". Representa el intervalo entre las primeras jugadas y la primera lucha[25]. Tiene un impacto enorme sobre los quince a treinta movimientos ulteriores, tal como lo veremos más tarde. El *Fuseki* ha sido estudiado a lo largo de los siglos pues la nivelación que se establece mediante el *komi* y el *hándicap* suscita

[23] Ver William Cobb, *Buddhist Philosophy and the Game of Go*, Slate & Shell, 2021, p. 57.
[24] Ibid., p. 16.
[25] Mariano López Minnucci, *Introducción al juego de Go*, Sin Derivar 4.0 Internacional, junio de 2015, p. 21.

el ingenio de cada jugador en el despliegue de su estrategia cuya máxima revelación se plasma en la victoria, mientras que, como lo subraya William Cobb, la derrota descubre las faltas estratégicas. Estos aspectos llevan a que tanto las maniobras exitosas como los errores y sus consecuencias son estudiados después de una partida. Vale señalar que es difícil para los principiantes de Go entender la importancia del *Fuseki* en toda su amplitud. Tienden mayormente a ver en él una etapa de desorden en que los movimientos se efectúan de manera azarosa. Por otro lado, es evidente que no se puede definir el curso de la partida desde el comienzo. Las variantes que derivan de las jugadas iniciales son múltiples. Sin embargo, un profesional es consciente de que un buen encaminamiento del *fuseki* repercute sobre todo el desarrollo futuro del juego y no dudará en dedicar más reflexión a esta fase inicial que a los ciento cincuenta a dos cientos cincuenta movimientos restantes. Ambrosio Wang-An-po explica este fenómeno de la siguiente forma:

> *las aperturas son una especie de serie de batallas locales. Si la partida es la guerra total, el resultado de esa guerra dependerá del conjunto de las batallas locales; por eso las aperturas pueden influir en el desarrollo futuro del juego, especialmente*

en el marco de la estrategia global[26].

Por consiguiente, no resulta extraño que las aperturas sean objeto de constantes estudios y experimentos. A partir de ellas se desencadena un proceso de modulación de las relaciones de fuerzas que va evolucionando a lo largo de la partida. Cada jugador evalúa todos los factores, en particular, la disposición de las piedras y sus conexiones presentes y a venir. Procura de este modo inclinar a su favor la tendencia evolutiva de la partida a sabiendas de que este potencial no es automáticamente inherente a cada piedra ni perenne. De hecho, todo movimiento e interpretación son contextuales, al igual que lo que ocurre con los fenómenos de la vida real. Y así como un estratega ejercitado dispondrá sus tropas en función de fuerzas que son susceptibles de contribuir a la realización de su objetivo en la guerra, los buenos jugadores de Go[27] saben leer y explotar el potencial que reside en las piedras a través de la forma como éstas son repartidas y conectadas entre sí.

Las épocas que marcaron tanto las reglas como el estilo y sus repercusiones en el aspecto táctico/estratégico del Go son:

- el nacimiento y desarrollo de China, que se

[26] Ver Ambrosio Wang An-Po, *El cercado. Un milenario y fascinante juego chino* (transcripción de Luis E. Juan), 2004, p. 51.

[27] Ver François Jullien, *La propension des choses. Pour une histoire de l'efficacité en Chine,* Editions du Seuil, 1992, pp. 21, 25.

sitúa entre los años 2300 antes de nuestra era y 1600 después de nuestra era (caracterizado en el Go por la violencia desde la apertura);

- la reforma japonesa que tuvo lugar entre 1600 y 1938 (marcada por la creación de las escuelas de Go, un proceso de profesionalización, y el estudio de las aperturas, o *fuseki*);
- el modernismo en Japón entre 1938 y 1988 (nuevo sistema de rangos y clasificaciones, cambios en el *komi*, teorización profundizada del nuevo *Fuseki*);
- y la reforma coreana de 1988 al 2000[28]. El nuevo *Fuseki* (*Shin-Fuseki*), que se instauró entre los años 1933-36, emana de unas de las figuras del Go prominentes del siglo XX, Go Seigen, perteneciente a la nueva ola[29].

Del periodo de reforma que se extiende entre los años 1988 y 2000 provienen jóvenes jugadores coreanos que desde más de una década lideran las competiciones internacionales. Entre ellos destaca Li Changho, considerado uno de los mejores jugadores del mundo del *Baduk* (nombre coreano del Go). Ello pone de relieve el hecho de que el factor sabiduría, en cuanto grado de proporcionalidad a la ancianidad que

[28] Ver Horacio A. Pernía. *El juego del Go, op. cit.*

[29] Ver Sakata Eio, Honorary Honinbo, *Killer of Go. Technique and Preventative Measures*, publicado por Yutopian Enterprises, Santa Monica, CA, 1994, p. 24.

llevaba a que se denominara "*Sei*" ou "*Shing*" (Hombre Santo o Sabio) a los maestros de la era antigua[30], ha sido eclipsado por otros criterios. Por otro lado, esta mirada renovada permite que jóvenes prodigios gocen de una promoción sancionada por un título honorífico correspondiente a su desempeño en torneos nacionales e internacionales, como es el caso de Lee Sedol. Este jugador talentoso pudo, ya a los 21 años, imponerse gracias a la instauración del nuevo sistema mundial del Go.

Como lo señalamos, el *Weiqi* es más que la expresión de un enfoque de índole estratégica cuya aplicación se confinaría al juego. Un proverbio chino dice:

> "*la vida es un juego de Go, pero con reglas hechas de manera inútilmente más complicada*".

Con el tiempo, ha ido trasluciendo una visión del mundo al reverberar la idiosincrasia de las áreas humanas y geográficas que lo acogieron. Cabe hacer referencia al Go japonés, denominado *I-Go*. Se ancló a partir de los siglos VI y VIII de nuestra era en la cultura nipona, la cual se asocia a un pensamiento estratégico en que se

[30] Ver Louis Timbal-Duclaux, *Une stratégie d'écriture inspirée du jeu de Go*, in: Communication et Langages, nº64, 1985, p. 19, en: https://www.persee.fr/doc/colan_0336-00_1985_num_64_1_1688

toma en consideración lo circunstancial a fin de evaluar su influencia sobre lo global guardando siempre un equilibrio entre flexibilidad y perseverancia. Es menester señalar que, para muchos, lo circunstancial y lo global parecen antagónicos[31], lo que les dificulta oscilar de un nivel a otro en el momento de evaluar acciones y reacciones en vista de alcanzar el objetivo buscado.

En la cultura tradicional china, los letrados deben dedicarse al estudio de las cuatro artes: la música (en especial el laúd), la caligrafía, la pintura, y el Go/ajedrez. El Go apunta, entre los que lo practican, hacia el despertar de las aptitudes para la competición, el combate y la estrategia y procura contribuir al perfeccionamiento del ser exterior e interior. La gran diferencia entre el Go y las otras artes reside en que éstas se aprehenden mediante la sensitividad mientras que la comprensión del arte del Go es más compleja por cuanto interpela el lado intelectual, espiritual, la percepción técnica y, por ende, la capacidad de tomar decisiones a escala táctica articulada con la visión estratégica.

En efecto, con la instauración del Go en las aulas educativas, se busca fomentar la creatividad e innovación en los niños. Su práctica favorece en ellos la preparación para una vida adulta en que podrán desempeñarse como, entre otros,

[31] Ver Michael Koulen, *Go. Die Mitte des Himmels, op. cit.*, p. 26.

políticos, empresarios, militares y recurrir, dentro de sus funciones, a principios de estrategia operacional y global que habrán experimentado durante su época de aprendizaje del Go. En otras palabras, dicha preparación repercute en su sentido de la responsabilidad y en las disposiciones que adoptarán, ayudados en ello por las cuantiosas variaciones tácticas y estratégicas con las que se habrán familiarizado a lo largo de su formación. Son tan numerosas las combinaciones potenciales que Jorge Luís Borges, en su poema sobre el Go transcrito al inicio de este trabajo, se dejaba arrullar por las "variaciones negras y blancas que agotarán el tiempo".

En los maestros de Go predomina el lado estratégico. En consecuencia, establecen un balance entre tomar la iniciativa y la respuesta que se dará a ésta dentro del objetivo constante de construir un conjunto de territorios cuyo puntaje será superior al alcanzado por el adversario. Pero ello implica igualmente ser dotado de la capacidad de saber renunciar a una construcción en vista de la conservación de otra más sólida adquirida antes. Al contrario, se nota en los principiantes la propensión a dedicarse a la obtención de éxitos inmediatos que remiten a aspectos tácticos, de los que sobresalen: la avidez por la construcción/conexión de territorios y la ruptura de los pertenecientes al adversario;

así como el combate cercano librado en una etapa prematura de la partida. El principiante tiende a creer que la formación de territorios en zonas localizadas en los rincones (que son, teóricamente, las que se ocupan al inicio del juego, seguidas de las zonas laterales y luego del centro) son perenes cuando, en realidad, son proclives a ser solo una formación transitoria y vulnerable al poder ser fácilmente destruidas por el adversario en una etapa más avanzada de la partida. En efecto, la filosofía del Go apunta a la creación de un equilibrio entre el "dar y tomar", sin caer en la tentación desenfrenada de acumular conquistas de territorios.

Como se puede constatar, ello se inscribe dentro de la enseñanza de los pensamientos tradicionales que preconizan buscar la paz y la calma interior, junto con la capacidad de evaluar las situaciones de manera ponderada. Confucius, *verbigracia*, recomendaba que uno comenzara con ordenar sus asuntos familiares para estar luego en posición de acceder al ordenamiento de lo grande[32] y al camino de la armonía.

Por supuesto, el estilo, la psicología de cada jugador y las enseñanzas adquiridas son determinantes. Hacen que algunos prefieran jugar de manera un tanto agresiva, osada, y otros mode-

[32] Ver Michael Koulen, *Go. Die Mitte des Himmels, op. cit.*, pp. 103-114.

rada y prudente, un aspecto que ilustraremos a través del análisis de obras literarias.

CAPÍTULO III

REGLAS DEL JUEGO DE GO

El conocimiento de las reglas del Go puede ser asimilado rápidamente, por cuanto éstas no son complicadas. Sin embargo, la maestría del Go precisa de décadas de práctica. Un dicho señala:

> *bastan cuatro minutos para aprender a jugar al Weiqi y cuatro décadas para agotar sus posibilidades*[1].

Ello se entiende cuando sabemos que el Go es considerado una actividad recreativa, filosófica y estratégica. El alto grado de capacidad reflexiva que precisa su práctica lo dota de un aura de sabiduría, al mismo tiempo que lo impregna de dignidad y elegancia. Estas características se reverberan en la clasificación a la que son sujetos los profesionales, por cuanto aquella se fundamenta no solo en sus competencias, sino también en la estética de sus jugadas.

Los niveles difieren según los países. Se otorga durante la época de aprendizaje el título de *Kyu*, que va desde el escalón 30 hasta 1, siendo 30 el

[1] Ver Cyrille J.-D. Javary, *Yin-Yang, La Dynamique du monde*, Editions Albin Michel, Paris, France, 2023, p. 120.

más bajo. Luego se accede a un escalón de pericia mayor que abre la serie de *Dan* (de uno a nueve), la cual parece haber sido inspirada de la china llamada *Pin Zhi* con sus nueve grados de profesionalismo instaurada en el siglo II después de nuestra era[2]. En la clasificación de la etapa de aprendizaje, *kyu* y *Dan* amateur, este último no existe en el sistema chino[3].

Entre los títulos honoríficos hallamos los de *Meijin* (hombre brillante) y de *Kisel* (Santo del Go). El de *Honinbo* emana de la Academia japonesa *Honinbo* creada en 1612 y, a partir del cierre de esta última en 1940, lo recibe el que sale campeón en el torneo homónimo[4]. Se espera de los que gozan del título *Honinbo* que mantengan el nivel de excelencia y de casi santidad cristalizado en el origen que lo inspiró. Shusai, el protagonista de la obra *El Maestro de Go,* vigésimo primero en la sucesión *Honinbo,* encarnaba esta expectativa, por lo que su derrota, al final de su carrera, representó un cambio de paradigma para el juego de Go[5].

La jerga del Go tiene muchas similitudes con

[2] Ver Rangs et classements au Go, en: https://fr.wikipedia.org/wiki/Rangs_ et_classements_au_go#cite_note-2

[3] https://es.wikipedia.org/wiki/Clasificaci%C3%B3n_de_los_jugadores_de_go

[4] Ver Hon'inbo, en: https://es.wikipedia.org/wiki/Hon%27inb%C5%8D

[5] Ver Joël Saucin, *Le jeu de go, modèle analogique pour les sciences humaines*, *op. cit.*, p. 44.

la guerra, tales como, por ejemplo, los términos "cercar", "rodear", "capturar", "atari"[6], "ko"[7], "extensión/expansión de territorio", "conectarse". En el Go, como en la guerra, invadir el territorio del adversario es uno de los objetivos principales. De la misma manera, los contrincantes son, a veces, conducidos a retroceder, a abandonar piezas, conquistas, para luego estar en posición de progresar con más libertad. Cercar y capturar son las dos formas de hacer puntos. La posesión territorial se efectúa mediante el encerramiento gradual de intersecciones y la ocupación de territorios alrededor de "ojos" (*mu*), o sea, de intersecciones rodeadas por piedras del mismo jugador. Para iniciar una conexión, que se llamará "grupo" en el momento en que se conforme, se necesitan dos piezas colocadas sea horizontal o verticalmente. Un territorio es completo cuando se opera el cierre de un grupo sobre sí mismo –su perímetro pudiendo adoptar varias formas geométricas– o cercando e inhabilitando piedras o grupos de piedras del enemigo.

El Go hace intervenir dos jugadores sentados frente a una tabla confeccionada como un damero donde se cruzan 19 líneas horizontales y 19 verticales formando 361 casillas. Las pie-

[6] *Atari* es el aviso que se da antes de realizar una captura, equivalente al anuncio de "jaque" en el juego de ajedrez. Ver definición p. 53.

[7] La situación de *Ko* prohíbe a un jugador recapturar inmediatamente después de que una captura haya sido efectuada por el adversario. Ver definición más detallada pp. 54-55.

zas, denominadas “piedras”[8], son blancas y negras. Del lado blanco, tenemos 180 piedras, y del negro 181. Lo importante de esta división no son las casillas y su apropiación, como ocurre en los juegos de damas y ajedrez, sino las intersecciones que, como lo mencionamos antes, se controlan mediante la colocación de las piedras. Una vez posicionadas, las piedras son inamovibles, pero sí pueden ser capturadas y sacadas del tablero.

Figura 1. Presentación de una partida de Go

El negro inicia el juego colocándose en una intersección libre, y el blanco sigue, posicionándose en otra intersección libre. Como lo indicamos anteriormente, existe la posibilidad de que el blanco empiece, situación que se denomina “*hándicap*”. Ello significa que, para equilibrar el nivel entre ambos jugadores, el más débil toma las piedras negras y pone, según los niveles de

[8] Es la denominación oficial de las piezas.

inferioridad que lo separan de su rival, de dos a nueve piedras en el tablero. En un caso de hándicap tradicional[9], las piedras de ventaja se colocan en intersecciones predefinidas (en los puntos *hoshi*. Ver figura a continuación). Luego, el jugador con las piedras blancas realiza la primera jugada. Gracias a esta ventaja en piedras, Negro podrá consolidar sus posiciones y atacar con más fuerza al adversario.

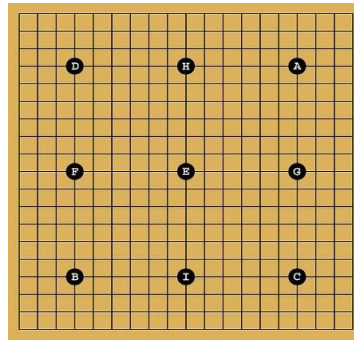

Figura 2. Colocación tradicional de un hándicap de nueve piedras en los 9 puntos del *Hoshi* (o estrellas)[10]

Puede para unos resultar apasionante y, para otros, desorientador el hecho de que, si bien se compara a un teatro de guerra, el tablero de Go ofrece una plena libertad debido al estatus de igualdad entre las piezas y al modo como se les da forma. Esta condición lo desprovee del orden de simetría que una organización jerárquica con

[9] En China, la colocación puede ser libre.

[10] Ver https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Go_aloituskivien_paikat.jpg?uselang=fr#Conditions%20d%E2%80%99utilisation

rey, dama, torre, caballeros, etc. conlleva. Además, no tiene un marco con una orientación fija: no hay adelante, atrás, lado derecho, izquierdo, ni línea frontal, pero sí hay esquinas y un centro que, en la visión astrológica antigua, suele asimilarse al centro del cielo[11]. De ahí el carácter tranquilizador, según la preferencia común, de empezar colocando las piedras en las esquinas, por cuanto ello proporciona una impresión de protección, conforta el sentido de orientación frente al vacío del tablero y marca el inicio de tentativas posteriores de extenderse hacia el centro y controlarlo.

El valor en puntos que se aplica a cada territorio depende del número de intersecciones vacías que este último contiene.

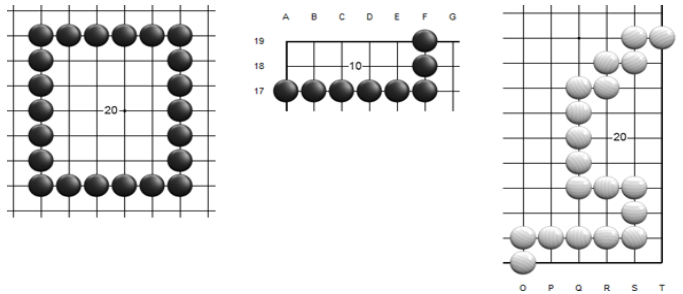

Figura 3. *Algunas formas posibles de territorios*[12]

La "captura" de una piedra o de una cadena de piedras resulta de su envolvimiento por piedras

[11] Ver Michael Koulen, *Go. Die Mitte des Himmels, op. cit.*, p. 93.
[12] Ibid.

del contrincante, desproveyendo las piedras cercadas de su “libertad”, es decir, dejándolas sin intersección adyacente abierta. De la figura que sigue se observa una piedra en estado de captura, pues está rodeada por el enemigo.

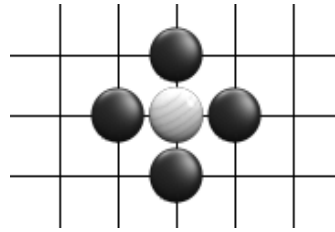

Figura 4. Envolvimiento[13]

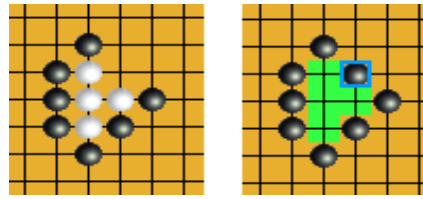

Figura 5. Muestra de la captura de las piedras blancas por las negras[14]

Otras reglas importantes son las relativas a la libertad, al suicidio, al *atari* (poner en jaque) y al *ko*. Suicidio, libertad y *atari* están ligados.

Una piedra o una cadena de piedras deben gozar de un punto de libertad, lo cual significa tener una salida representada por una intersección “libre” que sea adyacente a la piedra o a la

[13] *Règles du jeu de Go,* en: *https://www.jeu-de-go.com/regles-jeu-de-go.html*

[14] Ver *Go,* en: https://brainking.com/es/GameRules?tp=79

cadena de piedras.

El “atari” define una situación en la que una piedra o cadena mantiene una sola libertad y que, con la jugada siguiente, podría ser capturada[15]. De no disponer de puntos de libertad, o sea, si una pieza del adversario logra ocupar el último punto de libertad de una piedra o de una cadena de piedras, se declaran “muertas” las piedras o el grupo de piedras envueltos que, por lo tanto, resultan excluidos del conteo final. Por ejemplo, en la figura 6 abajo, la piedra blanca sigue viva, pues tiene todavía una intersección libre.

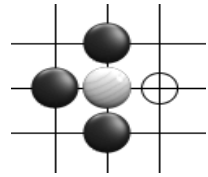

Figura 6.

Si el adversario coloca una piedra en esta intersección libre (Figura 7.), la pieza blanca será considerada muerta.

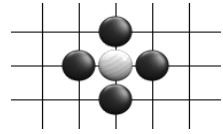

Figura 7.

[15] Ver Mariano López Minnucci, *Introducción al juego de Go*, Sin Derivar 4.0 Internacional, junio de 2015, p. 8, en: https://cdn.online-go.com/Introduccion-al-juego-de-Go.pdf

Las dos nociones de “vida” y “muerte” en el Go derivan del principio de libertad, el cual ha sido estudiado en la estrategia de movimientos políticos, como lo demuestra el libro “*Cómo el Go se convirtió en el juego favorito de anarquistas y libertarios*” de David Ugarte.

La eventualidad del suicidio se explica a partir de la interdicción de colocar una piedra en un punto dentro de un territorio adverso si ésta resultase desprovista de salida (puntos de libertad), a menos que, como consecuencia de la colocación de la piedra en un lugar que representa el suicidio para ella, se capturase una piedra o cadena del rival (Figura 8. a continuación).

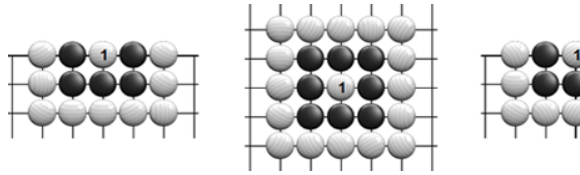

Figura 8.

El principio de “*ko*” corresponde a la interdicción de repetir la posición del tablero de la jugada anterior a efectos de impedir que el juego entre en una situación cíclica sin fin, lo que agotaría a ambos protagonistas. En otros términos, si una piedra que acaba de contribuir a una captura está sujeta, a su vez, a ser capturada por el adversario, se prohíbe la reproducción inmediata de la posición anterior. Sin embargo, se permi-

te su repetición siempre y cuando se intercale como mínimo un movimiento que separe la primera captura de la segunda.

Por último, el "*sekí*" se aplica a todo tipo de configuración en la que ambos adversarios se encuentran simultáneamente en la posición de no poder jugar sin perder su piedra o grupos de piedras. Significa que se llega a un impase que no puede ser resuelto con un movimiento que implica la vida o muerte. Se desemboca por lo tanto en una posición en la que ningún jugador podría añadir algo a la posición existente[16].

La partida se acaba cuando ambos jugadores deciden que ya no se puede realizar más jugadas que permitirían constituir o atacar territorios, o sea, que el juego siga avanzando dentro de la lógica de enriquecimiento y de estrategia que rige el Go. El conteo de las piedras muertas, de las capturadas y de los puntos de cada territorio adquirido define quién es el ganador.

[16] Para un detalle mayor de los términos de Go, ver Mariano López Minnucci, *Introducción al juego de Go,* op. cit.

CAPÍTULO IV

LA FILOSOFÍA DEL JUEGO DE GO

I. PRAXEOLOGÍA Y RELATIVISMO EN UN CONTEXTO DE CAMBIO CONSTANTE

De las reglas expuestas en el capítulo anterior se desprende que el *Weiqi* se caracteriza por las redes de conexiones que se tejen durante la partida en virtud de una tendencia constructivista que se plasma gracias a un enfoque praxeológico. Las definiciones de la praxeología son diversas, pero, en general, apuntan hacia "la evaluación de la acción humana dentro de las normas que rigen su desarrollo racional, así como de los factores externos e internos que influyen en ella a fin de optimizar su eficiencia[1]". Lucien Poirier, estratega de la guerra, da de ella una descripción concisa que se resume a: "una ciencia aplicada

[1] Ver Lawler Diego, CONICET, *El punto de vista praxeológico en filosofía de la tecnología*, Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, en: https://www.conicet.gov.ar/ new_ scp/ detalle.php?keywords=&id=34131&congresos=yes&detalles=yes&congr_id=1889934#:~:text=La%20praxiolog%C3%ADa%20estudia%20sistem%C3%A1ticamente%20las,Skolimowski%2C%201966%20y%201967).

propia de toda estrategia"[2].

La práctica del *Weiqi* puede percibirse desde un enfoque praxeológico por el hecho de que su esencia es indisociable del pensamiento estratégico y, por ende, de la visión china de la guerra. Esta línea estratégica preconiza la necesidad de un equilibrio dinámico proporcional entre los medios y la energía invertidos que determina el grado de eficacia que se alcanzará. En otras palabras, esos principios están asociados a la comprensión del sentido de la acción que permite evaluar la manera como desenvolver los medios a fin de lograr un efecto óptimo.

El principio praxeológico presente en el arte de la guerra chino remite a una filosofía de la acción orientada hacia la realización de un objetivo que toma en cuenta el relativismo manifiesto en todo lo existente. El relativismo es un pilar del taoísmo. Es la expresión de la simbiosis en el Yin-Yang[3], donde, como lo indicamos, el Yin es la parte negra y el Yang la blanca. Representa la unidad de un todo, de lo existente, no obstante la apariencia contraria que un fenómeno pueda

[2] Ver Martin Motte, Georges-Henri Soutou, Jerôme de Lespinois, Olivier Zajec, *La mesure de la force. Traité de stratégie de l'École de Guerre*, Chapitre intitulé : *Le développement historique de la science stratégique*, Editions Tallandier, Paris, 2018.

[3] En este trabajo, acojo la propuesta de Cyrille J.-D. Javary, que, en su libro *Yin-Yang. La dynamique du monde*, propone borrar la conjunción coordinante "y" entre Yin y Yang y unir ambos con un guion. De esa manera, devuelve a este concepto su unidad indivisible, y se desmarca de la posición occidental que lo presenta como una dualidad, como dos principios contrarios que se articularían.

tener para con otro en un momento de la vida. Este principio fundamentado en la simbiosis está impregnado de relativismo, por cuanto es atravesado por una fuerza, el *Qi*, que liga entre ellos seres vivos, eventos, elementos cuyas propiedades internas se articulan en la medida en que la disminución de la potencia de uno es equivalente a la subida de aquella en el otro, así como una fuerza potencial puede convertirse en la otra, y viceversa.

El *Qi* es el aliento, la energía del que nació el Yin-Yang. A nivel del mundo real, se percibe como *la dinámica del funcionamiento de las cosas vivas*[4] que lleva a que el todo adquiera un cierto equilibrio. Sus manifestaciones se entienden mejor a la luz de fenómenos naturales. Tenemos, por ejemplo, el sabor agridulce, el claro-oscuro del día que se diluye en la noche y renace de ella. Hace que el calor del verano se transforme en el clima más temperado del otoño y en el frío del invierno que luego se calienta para convertirse de nuevo en primavera y verano. En consecuencia, lo agrio y lo dulce, la luz y la oscuridad, o el calor y el frío no son categorías antagónicas, por cuanto se combinan[5]. Es decir, los contrastes se entremezclan en un proceso de "devenir"[6], por lo que no estamos hablando de

[4] Ver Cyrille J.-D. Javary, *Yin-Yang. La dynamique du monde, op. cit.*, p. 7.
[5] Ibid., p. 18.
[6] Se trata aquí de "devenir" en el sentido heraclíteo que está habitado por el "logos", el cual atraviesa todo movimiento. Con él: *Lo frío se*

calor, en su apreciación absoluta, sino de propensión al calentamiento, ni de frío, sino de enfriamiento[7].

Ello nos coloca frente a una especie de dialéctica en la que la tesis y la antítesis se modulan en un desarrollo simbiótico que continúa su ruta al ser alimentado en permanencia por factores externos nuevos. Los elementos que van integrándose experimentarán, a su vez, los efectos del cambio constante y de la reconformación de la estructura, que es subsecuente a éste. Como lo asevera C. Javary, los componentes del Yin-Yang:

> *no pueden ser aislados, cada uno de ellos representando el pasado y el futuro a la vez, la causa y el efecto del otro*[8].

O sea, precisa C. Javary, el Yin-Yang no es un concepto fijo que reuniría categorías inamovibles e inherentes al uno u otro, puesto que involucra vinculaciones dialécticas[9] y expresa:

> *un tipo de relaciones correlativas y recíprocas, válido tanto a nivel de estructuras como de las funciones, es decir, para el espí-*

---

caliente. Lo caliente se enfría, lo húmedo se seca, lo seco se humedece, Heráclito, Fragmento nº39.

[7] Ver Cyrille J.-D. Javary, *Yin-Yang. La dynamique du monde, op. cit.*, p. 33.

[8] Ibid., pp. 17-18.

[9] Ibid., p. 22.

ritu chino, tanto a nivel teórico como práctico[10].

La visión taoísta engloba la unidad por cuanto representa "lo Real en su totalidad, en perpetuo devenir"[11] y reúne dentro de sí las dos formas Yin-Yang con características diversas pero complementarias. Es de la complementariedad que deriva el movimiento dinámico permanente que determina el curso de la vida en el que estamos inmersos y dentro del cual rige la asimetría mas no la simetría. En un sentido espiritual, se pretende que, en el juego de Go, las conexiones entre las piedras se establecen mediante el paso de soplos vitales (*qi*) a través de los espacios del tablero. El *qi*, en este caso, se nutre de las jugadas pasadas y presentes, y los efectos de retroalimentación se revelan en los movimientos posteriores. O sea, de la acción y efectos atribuidos al *qi* en la práctica del Go resalta la relevancia del principio de cambio presente en el Yin-Yang. Conviene enfatizar que la idea de cambio contenida en este principio es análoga a la dinámica expuesta por Heráclito en su célebre aforismo:

10 Ibid., p. 21.
11 Ver Michel Conche, *Lao Tseu. Tao Te King*, capítulo titulado "Le Tao, Presses Universitaires de France, Paris, 2015.

No es posible bañarse dos veces en el mismo río, porque nuevas aguas corren siempre sobre ti.

Figura 9. Taijitu, símbolo de Yin-Yang

El símbolo Yin-Yang, denominado *Taijitu*, reproducido arriba pone de relieve la imbricación de las dos caras y colores, que, según la visión taoísta, rigen el universo, presentándolas como si estuvieran separadas y, simultáneamente, entremezcladas. Estamos frente a un fenómeno impulsado por una energía que potencia los contrarios emergentes y los pone en tensión. De manera paradojal, se origina a partir de ello un equilibrio frágil, aunque proclive a transformarse pronto en desequilibrio.

Dentro de este desenvolvimiento, las cosas nunca están zanjadas, tal como lo muestra, para dar un ejemplo, el vacío que se define en relación con lo lleno, el cual, por su parte, delimita aquello[12]. Y es en el marco de esta evolución que, si miramos el Go a la luz del Yin-Yang, destaca la analogía entre la imbricación de las dos caras

[12] Ver *La pensée chinoise source d'un renouvellement du Web? Quand le Tao fait balancer internet*, en: https://cursus.edu/fr/11301/la-pensee-chinoise-source-dun-renouvellement-du-web

del *Taijitu* y la forma cómo se construye el juego de Go. Del mismo modo que se presentan los colores blanco y negro del Yin-Yang, asistimos en una partida de Go a un entrelazamiento entre piedras blancas y negras en su búsqueda de adueñarse de un número máximo de intersecciones y de cercar las piedras y territorios del adversario[13].

II. ESPIRITUALIDAD Y FUNCIONALIDAD DE LA UNIDAD VACÍO-PLENITUD EN LA FILOSOFÍA DE VIDA, EL ARTE Y EL GO

De lo anterior dimana que la noción de vacuidad es un elemento primordial en la comprehensión del taoísmo y también en la concepción metafísica del juego de Go. La configuración física de este último conservó el lazo espiritual con el cosmos que los emperadores antiguos habían establecido. En efecto, sigue vigente el simbolismo del Go en la estructura del tablero pensado como un espacio cósmico con un centro y nueve direcciones. Recordemos el *hándicap* de nueve piedras que se colocan en el tablero sobre las nueve estrellas, u *Hoshi*, las cuales marcan las esquinas, los laterales y el zénit, o sea, el centro del tablero llamado *Tianyuan* (centro del cielo) en mandarín *y Tengen* en japonés. Michel Cranet

[13] Esta analogía ha sido enfatizada en el breve ensayo de Louis Timbal-Duclaux, *Une stratégie d'écriture inspirée du jeu de Go,* op. cit., p. 19.

nota la suma importancia que revestía en la tradición antigua china la cifra nueve, la que aparece, entre otros: en los nueve niveles que conforman el Cielo[14]; y en la división de la China antigua en nueve provincias míticas repartidas entre los 81 (9x9) hermanos de la Confraternidad Tch'e-yeou[15]. La restructuración de los pueblos y burgos en prefecturas amplias promovida en el año 350 a. n. e. por el príncipe Wei Yang consistió en la abolición de "la división tradicional de grandes cuadrados de tierras en nueve cuadrados iguales" que habían sido asignados a los cultivadores para que los labraran en beneficio del señor feudal[16]. Esos aspectos sociopolíticos son la expresión de un modelo de universo donde el árbol cósmico, que simboliza el eje del mundo chino, extiende sus nueve ramas hacia las esferas celestes y nueve raíces hacia el antro de la tierra, residencia de los muertos. El mundo del Go se presenta por lo tanto como una mimetización del concepto del Dao (o Tao), la comunión fomentada por el árbol cósmico entre el cielo (Yang) y la tierra (Yin), la unidad que ha absorbido los contrarios, cambios y las alternancias[17].

---

[14] Ver Marcel Granet, *La civilisation chinoise*, La renaissance du livre, «L'Évolution de l'Humanité», Paris, 1929, p. 401.

[15] Ibíd, p. 205.

[16] Ibíd, pp. 36, 158.

[17] Ver Yolaine Escande, *L'arbre en Chine: l'art de l'inutilité et de l'absence d'action*, p. 25-44, en: https://books.openedition.org/ pur/ 53989

En el cristianismo se vislumbró igualmente hacia cierto punto un principio unificador de los contrarios. Sucedió cuando la dualidad dogmática Caín–Abel propugnada por la tradición cristiana neotestamentaria pudo, en cierta medida, suavizarse a través de Seth. Recordemos que fueron San Juan, a través del Evangelio, Capítulo I, y luego San Agustín, en su obra *La Ciudad de Dios*[18], quienes institucionalizaron la dicotomía Caín-Abel, haciendo de la contradicción entre el bien y el mal un estigma imborrable que marca la humanidad desde su fundación. En el *Nuevo Testamento*, Caín es el mal, una amenaza para la evolución civilizatoria de la sociedad. Abel es la imagen de la inocencia, de lo justo. Seth, por su lado, es el tercer hijo de Adán y Eva, que ella consideró como un don que Dios le concedió para paliar la muerte de Abel por su hermano. Según la interpretación gnóstica, Seth marcaría el inicio de una segunda etapa en la historia del hombre, pues es fruto del amor de Adán y Eva y, por lo tanto, vehicula un mensaje de paz. Sería la demostración de la victoria de Dios en la tierra y el verdadero fundador de la civilización al poner fin a la era pesimista que la tragedia fratricida había instaurado[19]. En otras palabras, encar-

[18] Ver Maia Benidze, *Le changement du paradigme du mythe de Caïn et Abel dans la littérature européenne du XX siècle*, Università Statale di Tbilissi Ivane Javakhishvili Alma Mater Studiorum, Università di Bologna, 2017, p. 22.

[19] Ver Maia Benidze, *Le changement du paradigme du mythe de Caïn et Abel dans la littérature européenne du XX siècle*, *op. cit*., p. 25.

naría el impulso del principio original de la humanidad vista como una unidad no corrompida y cargada de un nuevo aliento vital que la mueve.

Ello nos remite, en un tiempo más reciente, a la triada dialéctica y unificadora presente en la filosofía hegeliana que se conceptualiza a través del proceso tesis-antítesis-síntesis.

De la unidad que se forma mediante la interrelación entre los diversos elementos que pueblan nuestro mundo (y que la visión occidental considera "contrarios") resalta el concepto de vacío, que es percibido como algo activo en la filosofía china. La pintura a continuación ilustra la visión cosmológica china del árbol de la vida y del principio del vacío-lleno propio al Yin-Yang que se evidencia a través de las innumerables escenas que nos ofrecen la naturaleza y la vida, en general.

Figura 10. Árbol cósmico o árbol de la vida

En la filosofía de Lao Tse[20], a quien se le atribuye la autoría del *Tao Te Ching* (*El libro del camino y de la virtud*), obra esencial del taoísmo, la vacuidad es definida como el:

> *"Tao o Dao, el aliento primordial que engendra el uno. El uno genera el dos, el cual genera el tres, que, a su vez, produce los diez mil seres".*

Es decir, el Tao es el Vacío supremo que antecede a la creación del cielo y de la tierra. Es la fuente omnipresente de todas las cosas y seres, aunque no podría medir ni definirse en función de un inicio o un fin. Todo el mundo de las formas y fronteras, denominado "el mundo de los diez mil seres", es perceptible por la acción del Tao que los anima[21]. Y es el Tao que:

> *elimina escabrosidades, soluciona complicaciones, armoniza la luz y asimila tumultos*[22].

François Cheng, motivado por su deseo de desvelar el secreto de la creación pictórica china, explica en su libro titulado *El libro del vacío me-*

[20] Filósofo chino cuya existencia se debate, y se sitúa entre los siglos VI y IV antes de nuestra era.

[21] Ver Wayne W. Dyer, *Changez vos pensées, changez votre vie. La sagesse du Tao*, definición citada en el Prefacio, Editions J'ai Lu, 2014.

[22] Ver *Libro del camino y de la virtud*, Lao Tsé (Viejo Maestro), Versión castellana de Eduardo Vivancos. KCL, p. 17.

diano[23] que el término vacío mediano proveniente de la enseñanza de Lao Tse se asemeja a:

> *un fuelle colosal entre Cielo y Tierra, vacío pero inagotable*"[24]. *El Vacío Medio, extrayendo su poder del Vacío original, interviene siempre cuando el Yin y el Yang están presentes. Idealmente, en cuanto aliento, tiene el don de crear un espacio vigorizante y de atraer el Yin y el Yang hacia él para la interacción creativa. Drenando la mejor parte de ambos, los eleva a una transformación benéfica*[25].

El Vacío se encuentra en la materia que nos rodea, así como en lo espiritual, aspecto intangible pero que, pese al cambio constante al que somete las cosas, contribuye al equilibrio existencial de los organismos vivos en este mundo. Es del aliento de la vacuidad intermedia que nace la armonía. El estudio de la pintura artística realizado por F. Cheng revela la trinidad en la que el Yin-Yang está intervenido por el soplo energético universal y atemperador que permite al artista y a su sujeto trascenderse y plasmarse en una obra que refleje un dinamismo vital.

---

[23] Ver François Cheng, *Le livre du Vide médian*, Introduction, Editions Albin Michel, 2009.
[24] Ver *Libro del camino y de la virtud*, Lao Tsé, *op. cit*. p. 17.
[25] Ver François Cheng, *Le livre du Vide médian*, Introduction.

Antes de François Cheng, el pintor e historiador del arte chino, Huang Binhong (1865-1955), había resaltado igualmente la importancia de la interconexión entre vacuidad y plenitud. Estableció a través de ella un puente entre la pintura y el juego de Go, al aseverar que:

> *pintar un cuadro es como jugar al ajedrez [al juego de Go]. Se trata de conseguir 'puntos disponibles' en el tablero. Mientras más numerosos más se está seguro de ganar. En un cuadro esos puntos disponibles son los vacíos… En pintura se presta mucha atención al vacío*[26] *[…] Cuando pintaban, los Antiguos concentraban sus esfuerzos en el espacio donde está ausente el pincel-tinta; es lo más difícil. 'Conciencia del blanco, cabida del negro', única vía que penetra el misterio*[27].

La semejanza expuesta por Huang Binhong entre el Go y la alternancia vacuidad-plenitud presente en la pintura se sustenta en la manera en que el vacío, que predomina al inicio de la partida, va alternándose con la materia que le da forma, la cual es simbolizada por las piedras blancas y negras. Además, la partida en el Go empieza frente a un tablero vacío, así como lo es el lienzo que el pintor llena al ritmo de la inspi-

[26] Ver François Cheng, *Vide et plein, Le langage pictural chinois*, Editions Le Seuil, Paris, France, 1991, p. 100.
[27] Ibid., p. 107.

ración que lo motiva. Al igual que en la pintura (y en la vida real), el vacío que se presenta a lo largo de la partida de Go puede ser percibido como un potencial de creación que insufla al jugador un sentimiento de libertad y fuerza[28].

Como lo subraya Cyrille Javary, el aliento vital que atraviesa el Yin-Yang y, con él, todo proceso en curso, puede ser divisado por mentes agudas, las cuales gozan de:

> *la posibilidad de ver más allá* [*del*] *estado puntual de la situación en la que uno está encerrado, de percibir la dinámica que está en marcha mientras está todavía lejos de ser manifiesta*[29].

Cabe destacar que Cyrille Javary aborda la filosofía de la vacuidad enfocando a Lao Tse y a François Cheng. Él también la aplica a la práctica del Go al recalcar la necesidad de "aumentar lo lleno para valorizar lo vacío"[30]. Ello significa que el tablero vacío al inicio de la partida se llena paulatinamente en un contexto en que el vacío (además de ser una forma concreta en el tablero) es sinónimo de "potencialidades" y lo lleno de "control de territorios".

---

[28] Ver William Cobb, *Buddhist Philosophy and the Game of Go*, op. cit., p. 13.
[29] Ver Cyrille J.-D. Javary, *Yin-Yang. La dynamique du monde*, op. cit., p. 105-106.
[30] Ibid., p. 121.

De la misma manera, las enseñanzas de Tung Ying Chieh (1897-1961)[31], Maestro del Tai-Chi-Chuan, nos muestran cuán ventajoso es tomar en consideración las manifestaciones del Yin-Yang en la vida cotidiana y, en particular, en la confrontación con un adversario. Si uno extiende esas enseñanzas al Go, se da cuenta de que se aplican a su metodología. De hecho, Tung Ying Chieh propugna integrar el principio de alternancia entre vacuidad y plenitud cuando uno enfrenta a un adversario. Insiste en que el vacío no tiene ningún vínculo con "la nada". Más bien, está entrelazado con la plenitud, con la creación constructiva. La filosofía del Tai-Chi de Tung Ying Chieh revela que, en el marco de la interacción entre vacío y plenitud[32] en que se inscribe la confrontación, es aconsejable recurrir a acciones inesperadas como si, desde el punto de vista del que sufre sus consecuencias, la iniciativa pareciera surgir del vacío. O sea, sus enseñanzas se sitúan a nivel de estrategia aplicada y, en este contexto, del principio ligado a la iniciativa que estudiaremos más adelante.

Constatamos de lo que precede que las nociones que coinciden con el concepto de Qí son

[31] Ver *Le Tai Chi Chuan de Grand Master Tung Ying Chieh (1897-1961) par Grand Master Tung Ying Chieh, Extraits du Livre Rouge de la famille Tung*, en : http://afdt.chez-alice.fr/TCClectures decembre13.htm

[32] Ver *Le vide et le plein changent constamment dans le Tai-chi*, en: https://www.art-de-longue-vie.net/wp-content/uploads/2011/11/M%C3%A9moire-Corinne1.pdf

diversas. Tenemos a las de Vacío mediano y de Vacío-Plenitud, que desarrollan François Cheng, Huang Binhong y Tung Ying Chieh, así como de soplo o aliento vital. Mientras F. Cheng y Huang Binhong perciben el Vacío-Plenitud en el marco de la pintura y desde una perspectiva espiritual, Tung Ying Chieh tiene de él una visión pragmática. François Jullien, cuya posición será desarrollada más adelante, usa la transcripción "*Che*" o "*Shi*". Esta pluralidad es ligada a la dificultad que una transcripción literal acarrea. En efecto, el idioma chino es conocido por su complejidad interpretativa: las palabras se entienden dentro de un contexto, lo que hace que puedan existir varias interpretaciones de un mismo término. La problemática ligada a una transcripción única e universal del término Qí que contenga todos los aspectos que éste encierra difícilmente encontrará una solución, pues los campos de aplicación del Qí y, por ende, las posibilidades de su interpretación son múltiples. Sin embargo, para facilitar la comprensión de estos términos, se puede afirmar que todos ellos engloban la idea de movimientos dentro de un conjunto que le dan al todo un dinamismo continuo que anhela el equilibrio[33].

[33] Para más detalles al respecto, ver Lackner Michael. *François Jullien, La propension des choses. Pour une histoire de l'efficacité en Chine*, 1992. Études chinoises, vol. 12, n°2, Automne 1993. pp. 184-192; https://www.persee.fr/ doc/etchi_0755-5857_1993_ num_ 12_ 2_1196_t1_0184_0000_1

III. INTERACCIONES Y ARMONÍA EN LA FILOSOFÍA DEL GO Y EN LA REALIDAD

En el pensamiento chino tradicional, el proceso de creación pictórico es parte de un movimiento reflexivo que se da entre microcosmos y macrocosmos. Huan Bin-hong lo describe como sigue:

> *el pintor intenta crear un espacio mediúmnico donde el hombre se une a la corriente vital; más que un objeto que ha de ser mirado, el cuadro ha de ser vivido. La perspectiva doble de la que acabamos de hablar traduce el deseo del artista de vivir la esencia de todas las cosas del universo, y, a través de ello, realizarse*[34].

En un contexto de realización y dentro de un entorno espiritual que aspira a la sabiduría, puede parecer paradójica la práctica del Go que es susceptible de despertar, entre sus adeptos, defectos como la hibris, la temeridad. Además, la manifestación de esos excesos temperamentales permite, en el transcurso del aprendizaje del Go, acceder a un mayor conocimiento de sí mismo y, por ende, prepararse a lidiar con todo tipo de interrelación con el adversario en un proceso de mejoramiento y de acceso a la armo-

[34] Ver François Cheng, *Vide et plein*, *op. cit.*, p. 101.

nía. Lo anterior es tanto más cierto cuanto que el Go encierra un coeficiente de combatividad[35]. No obstante, la combatividad es admitida siempre y cuando se manifieste en su justa medida y vaya acompañada del reconocimiento de la derrota y de la ingeniosidad del adversario demostrada a través de sus jugadas y de su victoria. Al final, la justa medida se plasma en la voluntad de sacar lecciones de cada partida, independientemente de si uno gana o pierde, reviviendo cada etapa que resulta ser productiva en la evolución del juego.

Como sabemos, es imperativo para los jugadores mantener una relación armoniosa tanto durante la partida como en el momento en que se declare el vencedor. Sin embargo, esta actitud muestra la disposición de cada contrincante a considerar el cambio permanente como parte integrante del Go, dado que cada jugada crea modificaciones que influyen en la situación global. Y, paralelamente a la lógica del cambio constante, deben adaptarse a la oposición fluida del Yin-Yang integrada en toda unidad. En efecto, la fragilidad y el desequilibrio, que responden a un fenómeno de Yin-Yang y gobiernan el desarrollo de la partida, son aspectos que pueden incidir en el comportamiento de los jugadores. La inconsistencia permanente fuerza al jugador a

[35] Ver Michael Koulen, *Go. Die Mitte des Himmels,* op. cit., p. 30.

tratar de evaluar las situaciones con el entendimiento necesario. Es decir, no solo el efecto inicial de desequilibrio del Yin-Yang es susceptible de desorientar los jugadores, sino que se introduciría en la relación entre ambos, obstaculizando con ello el ambiente armonioso que debería reinar a lo largo de la partida. Vemos aquí que la práctica del Go es una herramienta ideal de gestión de control de sus sentimientos. Asimismo, enseña a no dejarse desestabilizar por situaciones circunstanciales. En efecto, el holismo chino y la influencia de la filosofía taoísta ayudan a entender que se puede (y debe) percibir un problema dentro de la globalidad en que se sitúa sin entrar en el detalle de los elementos individuales.

De ello se desprende que, en el pensamiento chino, el concepto de "absoluto", de categorías preestablecidas en función de las cuales uno explicaría y pronosticaría el comportamiento de los fenómenos vivos, está excluido. Nos hallamos, al contrario, como lo desarrollaremos en próximo capítulo, ante fenómenos de intercambio caracterizados por la movilidad, la pluralidad y, por ende, la relatividad. Es decir, estamos frente a una predisposición hacia la transformación que responde a la conexión e interrelaciones permanentes en las que esos fenómenos están envueltos.

Encontramos un ejemplo de ello en la vida en comunidad donde sus miembros son lo que son

por sus interacciones e interdependencia con los demás. En un contexto de intercambio de esta índole, el riesgo de confrontación y la negociación son elementos que surgen frecuentemente. Para ilustrar lo anterior, refirámonos al proceso de edificación del sistema de valores y de formulación de normas que procura establecer lazos sólidos de convivencia entre todos los actores de una sociedad. Este sistema descansa sobre una suma de dispositivos y mecanismos, entre los cuales se halla la conformación de discursos que, según Michel Foucault, se generan tanto a partir de las entidades del poder como del pueblo que éstas dirigen. El orden discursivo emergente desemboca en un proceso de retroalimentación, de *input-output*, como lo llama el politólogo y sociólogo francés, Jean-Louis Loubet de Bayle[36], en que:

> los inputs representan *las demandas dirigidas al sistema político por el entorno y los agentes de soporte de que éste dispone, en tanto los outputs son las decisiones y acciones de autoridades políticas en respuesta a los inputs que emanan del entorno.*

[36] Jean-Louis Loubet del Bayle, politólogo y sociólogo francés, trata del sistema de input-output dentro de una interrelación entre el Estado y la ciudadanía vía la policía, que, según él, debería asumir el rol de intermediario entre ambas partes. Ver Jean-Louis Loubet del Bayle, *La police dans le système politique*, Revue française de science politique nº3., pp.509-534.

Estas influencias mutuas no se realizan de forma automática ni necesariamente pacífica, puesto que, a menudo, son el resultado de conflictos, luchas, que luego convergen en compromisos y acuerdos. Vemos que los aspectos de interdependencia, de complementariedad y de cambio implican la creación de circunstancias que, recíprocamente, darán lugar a otro impulso entre las fuerzas que se encuentran, lo cual, a su vez, generará nuevas circunstancias. Este movimiento de cambio perpetuo lleva a que una enseñanza básica del taoísmo sea:

> *la única constante* [en el universo] *es el cambio permanente*[37].

De lo anterior se infiere la necesidad de saber aprehender una situación en el momento en que se la percibe, guardando en mente que es parte de un conjunto de circunstancias. O sea, la situación podría ser descrita según la disposición *hic et nunc* de los elementos implicados, o de la confluencia de eventos fluidos que la modifican a medida que van construyéndola. Este fenómeno de movimiento, de esfera de influencias era inherente a la visión del poeta taoísta Du Fu (siglo ocho de nuestra era durante la Dinastía Tang), un incondicional de la práctica del Go. Du Fu veía en el Go una manifestación del funciona-

[37] Citado en Flore Coppin et Morgan Marchand, *La voie du Go*, op. cit., p. 32.

miento de lo real. En cierto sentido, este movimiento intangible, movedizo y difícil de calibrar que define lo real recuerda el principio de superposición de la física cuántica que lleva a que las características de un cuerpo microscópico puedan ser medidas en función sea de su posición, o de su movimiento, y poseer los dos estados a la vez.

La fuerza que anima los eventos y les da una consistencia evolutiva ha devenido el corazón del pensamiento estratégico chino, el cual, a su vez, propicia la interpretación de todos los aspectos que conforman nuestra realidad, entre los cuales se encuentran la política, la gestión del poder, la geopolítica, la economía, etc. Dicha fuerza le da sustento a la concepción holística del mundo que tienen los chinos. Les permite actuar, en situaciones emergentes, dentro de lo que aparece ser al inicio como el caos, a sabiendas de que este último englobará eventos imprevistos y desembocará en un ambiente donde regirá una cierta coherencia, y hasta armonía. Al igual que lo que ocurre en el Go, como lo corroboraremos en el próximo capítulo.

CAPÍTULO V

DUALIDAD ENTRE FILOSOFÍA Y ARTE DE GUERRA EN EL GO

La estrategia de guerra en la que China ha estado versada desde hace milenios atraviesa la metodología del Go y está impregnada de la filosofía Yi-Jing, aquella del cambio, que abarca igualmente al Yin-Yang. El sinólogo francés, François Jullien, resalta la fuerza, que abordamos antes, que fue bautizada con el concepto chino de "*che*", "*shi*", en su transcripción occidental, o *Qì* en pinyin. Como hemos visto anteriormente, el *Qi* se traduce, comúnmente, con los términos de energía vital, aire, aliento. Nos explica que la estrategia china, al igual que la filosofía que rige los fenómenos de la vida, reúne la dupla «xing» y «shi». El *xing* expresa no sólo una configuración/una situación, sino también ésta misma junta con el cambio que acarrea al actualizarse y tomar forma ante nuestros ojos en cuanto relación de fuerza. Por otro lado, tenemos al *shi* como potencial directamente ligado al *xing*, y del que uno puede beneficiarse[1].

Ello significa que, en un contexto de conflicto

[1] Ver François Jullien, *Traité de l'efficacité*, op. cit., p. 33.

en que están implicados, los chinos recurren a una metodología operacional que consiste en: poner de relieve los principios que sostienen dicho contexto y les son ventajosos; y una vez involucrados en el teatro de guerra, generar dispositivos eficaces para activar la fuerza positiva de los principios objetivos. En otras palabras, se influye en lo circunstancial para obtener una ventaja estratégica que elementos preliminares dejaban vislumbrar[2]. Una manera de ilustrar el *che* es retomando la imagen ideada por F. Jullien de una ballestera y de la fuerza que reside en la flecha en el momento de dispararla. Tenemos aquí un potencial dotado de una energía y destinado a alcanzar un objetivo, lo cual impactará en la meta final, a saber: en un entorno de guerra, provocará la muerte. Lo interesante es, como lo nota Jullien, que la ballestera es un instrumento inventado por los chinos en los años 400 a. n. e. que tambaleó el corpus normativo del comportamiento a adoptar en la guerra. Por una parte, reforzó la ruptura iniciada el siglo anterior, cuando la guerra era todavía un ritual que incluía la declaración de guerra supeditada a las recomendaciones sibilinas de adivinadores consiguientes a la lectura de los oráculos. Era una época en que todavía prevalecían: la necesidad de librar las guerras durante estaciones especí-

[2] Ver François Jullien, *La propension des choses, op. cit.*, capítulo titulado *Le potentiel naît de la disposition.*

ficas; el honor[3]; y mantener la cabeza fría evitando, sobre todo, caer en situaciones que podrían desencadenar una espiral de violencia y una carnicería. Este precepto es clave y ha sido consignado en la obra de Sun Tzu, quien preconiza que el principio supremo del Arte de la Guerra consiste en someter al enemigo sin tener que librar una batalla[4], por cuanto un buen estratega sabe usar los recursos materiales y oportunidades que derivan de la situación imperante en función de las fuerzas y debilidades de los adversarios[5].

El "*che*" (o sea la fuerza transcendente que habita el curso impulsador y evolutivo de las cosas, de los seres y organismos vivos) se impuso como el fenómeno que sirve para analizar no solo las circunstancias ligadas a la guerra, sino también los campos que determinan la vida en general[6]. Allí reside otra diferencia con la visión de Occidente, el cual cree en un progreso evolutivo inalterable, inseparable de Cronos, quien lo ha ido acompañando desde la noche de los tiempos, pasando por el presente hacia el futuro. Lo ilustra la concepción del "Sentido de la

[3] Ibid.

[4] Ver Sun Tzu, *El Arte de la Guerra. De la sabiduría oriental a la excelencia occidental*. CS Ediciones, 2013.

[5] Ver Flore Coppin et Morgan Marchand, *La voie du Go, op. cit.*, p. 23.

[6] Ver François Jullien, *La propension des choses.* op. cit., capítulo titulado *Le potentiel naît de la disposition.*

Historia" hegeliana que traduce la idea de que el mundo evolucionaría en una dirección marcada por un proceso inexorable de mejoramiento de los fenómenos que lo constituyen, el todo desembocando en el Espíritu del mundo, el "*Weltgeist*". Este Espíritu del mundo se confunde con la historia universal que se cristalizaría en un Estado, una monarquía constitucional y una economía liberales.

El *big bang* entra igualmente dentro de esta concepción de progreso lineal, pues echa las bases hipotéticas de un mundo que se forma a partir de un punto en que todo el universo está condensado, seguido de su explosión y expansión, la cual responde a un altísimo grado de orden inherente al *big bang*.

En cuanto a Platón, uno de los mayores representantes de la filosofía occidental, los principios que pregonaba remiten a un origen poblado de valores absolutos, como la ética, la belleza, el bien, la pureza, otorgándoles una existencia real. La Biblia acogió ese mundo ideal rebautizándolo con el nombre de "Edén" o "paraíso", al que todo humano podría acceder después de la muerte si se comporta bien durante su vida. Lo anterior va acompañado de una planificación y actuación del ser humano realizadas a la luz de arquetipos guiadores, así como de una conceptualización del mundo y de los fenómenos que se proyectará, en particular, a través de la física. Ésta pondrá de relieve la perspectiva lineal de "causa-

efecto" presente en la física newtoniana y de la que persisten huellas en el imaginario occidental actual, pese a los aportes en el siglo XX de los dos pilares de la física moderna, a saber: la teoría de la relatividad y la mecánica cuántica. La linealidad del enfoque en cuestión fácilmente desemboca en un determinismo que restringe la percepción que uno puede tener de la realidad dentro de la cual el regreso a los ideales arquetipales platónicos constituiría el Grial, la realización por excelencia de uno.

Por su lado, como lo abordamos en el capítulo anterior, la concepción china del mundo abre una visión de la realidad muy amplia. Su evolución es pragmática y no está condicionada a un pensamiento ligado a un modelo preestablecido y lineal. Aquí predomina la lógica de lo tendencial sobre la de causalidad. Y dado que los fenómenos se interpretan en función de su rol dentro del desarrollo de una situación, la pregunta que se hace frente a tal dinámica no es ¿por qué es así?, sino ¿qué hacer? ,[7] la cual conlleva la idea de "actuar" y engloba el carácter praxeológico que se aplica a los fenómenos existenciales, geopolíticos, militares, económicos y empresariales. Es decir, al fundamentarse en una interpretación contextual, la forma de aprehender las manifestaciones de los fenóme-

[7] Ver Flore Coppin et Morgan Marchand, *La voie du Go, op. cit.*, p. 26

nos que constituyen nuestro mundo no podría incluir una búsqueda ontológica del ser y una epistemología que partan de un ideal predeterminado. Todo análisis se efectúa dentro de una situación en devenir que tiene en sí la propensión de desarrollo proveniente de las circunstancias al mismo tiempo que influye en éstas y que, por ende, determina su aptitud funcional y eficacia[8]. Una situación podría definirse a partir de la posición, de las circunstancias, así como del potencial que proyecta[9]. Nos encontramos con la dupla conformada por la situación, tal como resalta de su configuración en el momento que se percibe, y por el potencial inherente a ella del que el jugador debe saber sacar provecho.

En el marco de la reflexión que nace de estas circunstancias sobresalen las nociones de tiempo, tensión y calma, que resaltan igualmente del espíritu del Go por cuanto, en cada partida, el tiempo dedicado a la cavilación supera aquel reservado a los movimientos. De la misma manera, el tiempo de reflexión de uno provoca tensión en el otro. De lo anterior destaca la característica propia al Yin-Yang en la que inmovilidad y movimiento se alternan. En lo que atañe a la tensión, Clausewitz nos indica que, en la guerra,

[8] Ver Note de lecture: «*La propension des choses*» *(François Jullien)*, posté par Hugues, https://charybde2.wordpress.com/2015/09/06/note-de-lecture-la-propension-des-choses-francois-jullien/

[9] Ver François Jullien, *La propension des choses, op. cir.*, p. 10.

la tensión surge entre las fuerzas opuestas cuando uno de los contrincantes trata de perseguir un fin y el otro intenta contrarrestarlo, estando ese tiempo marcado por los movimientos que ambas partes realizan. En el Go, la tensión es permanente, visto que el juego consiste en tomar acciones que implican movimientos constantes apuntando hacia la ganancia de territorios. Además, se crea una tensión de fuerzas que proporcione a cada jugador una cierta excitación cuando se idean situaciones precarias para el contrincante o se superan las causadas por éste.

Es interesante notar que cada jugada concurre a la construcción del tejido que se está formando en el tablero de Go del mismo modo que, como lo hemos visto, las pinceladas forman un cuadro, pero también que las puntadas van confeccionando un lienzo. La lógica que les sustenta es similar. La puntada en el lienzo y la jugada en el Go se efectúan luego de decidir desde qué parte del espacio uno empieza, y dónde y cuándo dirigirse a otra zona para llenar/ocuparla. Se constata el mismo vaivén entre la reflexión táctica y la reflexión estratégica global[10], dado que los avances se realizan de manera puntual guardando en mente la imagen del todo. Dentro de

[10] Para profundizar en estos niveles de estrategia en la guerra, ver Nicole Schuster, *Guerra Asimétrica y convencional. Lecciones para la actualidad*, Lima, Perú, 2016, pp. 114-115. El libro en formato PDF se encuentra en: https://www.academia.edu/37489371/ Libro_Guerra_asim%C3%A9trica

este vaivén reflexivo, se contrasta lo urgente y lo menos urgente, la eficacidad y eficiencia, considerando que el efecto y su resultado, la eficazcidad, son directos, mientras la eficiencia deriva de un proceso, lo que nos llevaría a hablar de una "*fenomenología del efecto*"[11]. En otras palabras, una acción/ jugada debe ser sopesada en función del potencial que cada piedra vehicula en un espacio de tiempo inmediato y alejado, pues el potencial se refuerza o se debilita conforme a las situaciones que se crean. Es evidente que, al inicio del juego, el proyecto de los contrincantes es inexistente y ambos han de estar en posición de observar y diferenciar prudencia de pasividad, así como celeridad de lentitud, un aspecto que abordaremos más adelante al evocar los preceptos expuestos por Wang Chi Xin.

Muy importante igualmente es el maniobrar entre la ocupación de las esquinas y la edificación de posiciones en el centro del tablero (que es la que más fuerza estratégica da) y, por ende, la instauración de un equilibrio entre las dos zonas. Ello se efectúa, por lo general, después de haber ocupado intersecciones básicas y sólidas en las esquinas a partir de las cuales uno se dirigirá hacia el centro[12]. Lo anterior pone de

[11] Ver François Jullien, *Traité de l'efficacité*, Editions Grasset, 1996, p. 149.

[12] Ver Louis Timbal-Duclaux, *Une stratégie d'écriture inspirée du jeu de Go,* Communication et Langages, nº64, 2ème trimestre 1985, en:

relieve el hecho de que, pasado el momento crítico del comienzo, los jugadores empezarán a forjar paulatinamente una situación que dependerá de cómo se abordó la apertura y sus jugadas progresivas. Antes de cada acción, evaluarán si ésta es realmente necesaria y se inscribe dentro de la construcción estratégica de la trama de este tejido que contemplan y qué actitud en qué momento adoptar, pues un jugador demasiado centrado en el ataque y la neutralización del otro pondrá en riesgo la configuración de su propia edificación territorial. Del mismo modo, mantenerse en posición defensiva constante implica no estar en capacidad de ganar territorios. Se tiene evidentemente que equilibrar la operación de extensión y contención, la ofensiva y la defensiva y no caer en los extremos.

Esto se da en un contexto del que resaltan dos principios: la influencia y la acción indirecta. Ambos generan la oscilación entre varias dimensiones a nivel de tiempo, espacio y movimiento, que interactúan entre sí al fomentar o neutralizar ondas de influencia en el tablero visto este como un teatro de guerra y también de negociación. En efecto, una partida de Go se realiza en un escenario en que dos jugadores, que podrían ser asemejados a dos generales, posicionan sus piedras en el *Goban* (el nombre japonés común-

https://www.persee.fr/doc/colan_0336-500_1985_num_64_1_1688

mente empleado para designar el tablero), como si de tropas en el campo de batalla se tratara. Y, en el Go, la disposición estratégica por la cual estos "generales" optan depende de varios factores. Entran en consideración la moral de cada uno, su experiencia, su estado físico y las circunstancias histórico-político-sociales, las cuales influyen en los valores tradicionales que rigen el juego. Son aspectos que abordaremos a través de la obra "*El maestro de Go*".

Dichos factores representan un verdadero desafío para los jugadores de Go. No sorprende por lo tanto que un profesional como, por ejemplo, Fan Hui, nacido en 1980 en China y residente en Francia, haga hincapié en el deber que incumbe a escolares deseosos de convertirse en profesionales del Go de consagrarse enteramente al estudio de esta actividad, aunque ello signifique que su dedicación se despliegue en detrimento de la enseñanza convencional. El juego es efectivamente un campo de estudio y experimentación en sí al precisar de un entrenamiento largo y constante, de la adquisición de una fuerte capacidad de concentración, de un sentido supremo de la lógica y la reflexión, cualidades que también poseen los hombres versados en la guerra. Además, como lo indica Fan Hui, el juego de Go es vinculado a la filosofía y la psicología y ha de poner de relieve la cultura asiática, que se conoce comúnmente como una

cultura del equilibrio y de la armonía[13]. Tales declaraciones corroboran la visión de que los jugadores están inmersos en un entorno donde lo no-dicho propio al intercambio espiritual (y a la poesía) le da el aura de nobleza al Go.

A estos aspectos se añade el hecho de que la estrategia requiere que se contemple el principio de eficacia definido más arriba y que se halla de manera tácita en cada uno de los diez mandamientos del Go concretados por Wang Chi Xin. Esos mandamientos se formalizaron durante la dinastía Tang (618-907)[14], la cual se construyó sobre la base de conquistas militares importantes. Era una época de gran riqueza, de cosmopolitismo cultural y religioso y de reformas significativas a nivel administrativo y legal. En el plano económico, se sellaron alianzas con tribus, y la influencia comercial de China[15] hacia zonas externas alcanzó Afganistán. Los diez precep-

[13] Ver Fan Hui, *La philosophie du Go, Interview réalisée par Laurence Michel*, en Planète Japon, nº9, p. 15, en: https://bibliographie.jeudego.org/planetejapon.php.

[14] Ver *Board to Bits: Go Edition. Connecting the past and the future with this 4000-year-old classic board game. Classic Ten Golden Rules of Go*, en: https://boardtobitsgo.wordpress.com/2020/09/22/classic-ten-golden-rules-of-go-%E5%9B%B4%E6%A3%8B%E5%8D %81%E5%86%B3/

[15] Ver *Historia de China*, Biblioteca de Consulta Microsoft, Encarta 2005, Versión adaptada por Eugenio Anguiano (agosto de 2008), en: //www.economia.unam.mx/cechimex/chmxExtras/seminarios/CursoChinaEcPolSoc/historiachina.pdf

tos[16] redactados por el Gobernador chino, Wang Chi Xin, rigen el Go hasta ahora y pueden ser vinculados tanto con los principios de guerra enunciados por Sun Tzu en su obra "El arte de la Guerra" y por otros estrategas de la historia, como con las visiones del mundo de orden filosófico abordadas anterior y posteriormente en este trabajo. Los preceptos con carácter recomendatorio coactivo formulados de manera negativa o positiva por Wang Chi Xin engloban la eficacia como medio para adquirir más territorios y salir victorioso. El concepto de eficacia involucra un cierto grado de prudencia, aunque éste no excluya la audacia y la astucia, tratadas igualmente por Sun Tzu. Sin embargo, así como en la guerra la prudencia excesiva puede convertirse en inmovilización, la audacia, la astucia y el empeño energético invertidos en la acción no deben constituir un factor de desequilibrio entre ambos adversarios, por cuanto implicaría el riesgo de dejarse arrastrar en un torbellino de violencia.

En el Go, es menester respetar el mismo equilibrio entre los jugadores. Para lograr la mesura necesaria al equilibrio, uno tiene que saber balancear la prudencia, la seguridad, la reciprocidad y el mantenimiento de un orden sólido construido sobre el tablero dentro de un marco de búsqueda de la paz. Estos aspectos son pre-

[16] Ver *Ji Xin Wang's ten golden rules of Go*, en: https://docplayer.es/104843009-Ji-xin-wang-s-ten-golden-rules-of-go.html

sentes en los diez mandamientos de Wang Chi Xin.

La interpretación que se hizo de estos últimos varió en función de las diferentes épocas de la historia china y del estilo de Go adoptado por los profesionales. Sin embargo, los mandamientos de Wang Chi Xin presentados a continuación conservaron, en gran medida, las representaciones originales llenas de sabiduría que emanan de enseñanzas de la vida cotidiana, de la influencia taoísta, confucianista y budista, así como de la dimensión militar.

1. La codicia no trae la victoria
2. Penetre en la esfera adversa suave y fácilmente
3. Antes de que ataque a su adversario, protéjase a sí mismo
4. Abandone las pequeñas capturas; combata por la iniciativa
5. Deje lo pequeño, tome lo grande
6. Si está en peligro, abandone algo
7. Sea prudente, evite jugar precipitadamente por todo el tablero
8. Devuelva golpe por golpe, si es necesario
9. Si su adversario es más fuerte, refuerce sus posesiones
10. En medio de una influencia hostil, escoja el camino de la paz.

Del conjunto de los preceptos resalta la necesidad de tener una visión totalizante, es decir, de poder captar el espíritu y significado de las formas adoptadas por los grupos de piedras, del

equilibrio o asimetría entre ellas y del alcance de la zona de influencia de las piedras a lo largo del tablero. Una perspectiva totalizante implica igualmente evaluar el grado de fuerza del adversario, ver a través de su forma de jugar, pues cada jugador tiene un estilo que tiende a conducirlo a optar por un cierto tipo de acciones.

El punto 1 referente al no ser demasiado hambriento significa no dedicarse a la búsqueda de logros menores pues ello puede desembocar en pérdidas mayores. Se tiene que guardar en mente que el Go es un juego que incita a una participación pacífica y no a un proceso de destrucción bélica. Por lo tanto, para adquirir la capacidad de discernir entre lo prioritario y lo menos determinante, uno ha de trabajar en la eliminación o, por lo menos, en el control de sus propias pasiones y agresividad a fin de sentirse en paz consigo mismo. Poder vencer al opositor después de haber controlado la tendencia a la codicia y al miedo que mora en uno mismo son enseñanzas de la filosofía china tradicional.

Para aquellos que están acostumbrados a concebir la práctica de los juegos como una forma de crear, por un momento, un vencedor y un perdedor, la filosofía del Go puede parecer extraña. En efecto, la ética del Go favorece el ver en el otro jugador no un enemigo sino un socio, un compañero de juego, y el compartir momentos en que, desde un punto de vista estratégico,

cada uno aprenda de los errores y logros de ambos. De este modo, perder no es una falta, ganar no es un logro que expondría la debilidad de uno frente a la superioridad del otro. Más bien, cada jugada en una partida de Go es susceptible de ser sujeta a un análisis ulterior y de servir para determinar lo interesante e innovador que fue.

El punto 2 trata del uso de la celeridad mitigada con la ponderación al penetrar en un territorio adverso. O sea, la alternancia entre movimientos lentos y movimientos rápidos y ligeros se realiza en un marco en que el primer avance "ligero" en el grupo enemigo refuerza los avances ulteriores que apuntan a una incursión mayor en la zona de influencia enemiga. Este precepto corresponde al *modus operandi* de los mongoles, quienes solían posicionar un embajador con años de anticipación en las zonas codiciadas hasta que concretaran su designio de invadir a un país. Tal como lo ilustra la invasión mongol en China, su forma de preparar el terreno les daba todo el tiempo para elaborar, con la debida precisión, mapas del territorio enemigo que les servían para llevar a cabo exitosamente sus campañas militares[17].

Siglos después, Napoleón afirmaba que: "la política de todas las potencias está en su geogra-

[17] Ver Michael Koulen, *Go. Die Mitte des Himmels, op. cit.*, p. 110.

fía", por lo que, la cartografía sirviendo, según él, para hacer la guerra, el Emperador insistía en tener mapas precisos de los países que quería invadir.

El punto 3 estipula que uno ataca al adversario cuando está seguro de que sus propias posesiones/retaguardia están aseguradas. Es decir, aunque una movida parezca atractiva, es menester sospesar su relevancia en el *hinc et nunc*. Por lo tanto, precisa no dejarse dominar por lo prometedor de los resultados que dicha jugada espejea, sino imbuirse de la situación global. De este modo, el atacante estará en posición de aprehender con sagacidad el estado en que se encuentra la distribución de los grupos en el tablero y lo que, dentro de ella, podrían ser los efectos de la jugada que sigue, así como de los ocasionados por una subsecuente variación entre movimientos ligeros/pesados–lentos/rápidos.

El punto 4 refuerza la obligación de percibir el juego en su globalidad, habida cuenta de que, para poder distinguir una captura válida de una superflua, el panorama ha de ser contemplado en toda su dimensión. Hallamos en el precepto 13.17 de las *Analectas* de Confucio transcrito a continuación las consecuencias que una falta de percepción de esta índole podría conllevar:

Cuando Zixia era magistrado de Jufu, preguntó sobre política, y el Maestro dijo: 'No intentes acelerar las cosas. Ignora las pequeñas ventajas. Si aceleras las cosas, no alcanzarás tu meta. Si persigues las pequeñas ventajas, las grandes empresas no darán su fruto' [18].

El punto 5 puede ser extrapolado a todos los aspectos de la vida real, pues constituye una línea filosófica en sí. Sin embargo, esta capacidad no es inherente a cada individuo: estar en posición de distinguir lo grande de lo chico significa tener una visión estratégica que se fundamente en el conocimiento, la intuición y la experiencia.

El punto 6 invita al sacrificio, pero no gratuito, dado que la evaluación de esta opción debería siempre realizarse en el marco de la recepción de una compensación. El sacrificio de piedras requiere una mente abierta, flexible y el estar dispuesto a renunciar a algo propio. Apertura y flexibilidad son cualidades que permiten reconocer que, a veces, dimitir es más rentable que empecinarse en defender causas que llevarán a desinteresarse de otras, y, por ende, a tener que enfrentar mayores pérdidas. En efecto, rehusarse a hacer un sacrificio en el momento oportuno

[18] Ver Confucio, *Analectas*, Versión y notas de Simon Leys, en: espaebook.com

y, por esa razón, perder territorios de mayor influencia puede significar no haber tomado conciencia de que, en esos momentos de defensa vana, la protección de otras adquisiciones hubiera sido la elección más indicada.

El punto 7 llama a la prudencia y a realizar jugadas sólidas, no precipitadas. Es un precepto sin ambigüedad, que refleja la esencia misma del Go. En consecuencia: toda jugada debe ser contemplada con responsabilidad y ponderación. Actuar de manera frenética puede tener efectos fatales tanto en un juego de sociedad como en la vida cotidiana, militar o a nivel de política nacional e internacional.

El punto 8 es difícil de entender porque aparece como contrario a otros puntos de la lista de los preceptos de Wang Chi Xin. La versión de los diez preceptos del Go adoptada en el presente libro es la de Otaké Hideo, el renombrado jugador de Go de los años 1960-1990. Otaké Hideo fue el alumno del Maestro Shusai, protagonista del libro de Yasunari Kawabata que analizamos en este trabajo. La traducción literal de los preceptos chinos (y de cada palabra y oración en general) les brinda la posibilidad de ser interpretados en función del contexto, y por consecuencia, más ampliamente. En esta óptica, se podría entender como una recomendación que incite a no ignorar las movidas del adversario sino a

contestarles haciendo eco a la intensidad que emplea. Ello debe realizarse desde una perspectiva estratégica que lleve al jugador a enlazar coherentemente la reacción inmediata con el nivel táctico, operacional y global.

El punto 9 pertenece también al corpus teórico-práctico militar y a la vida corriente. Alienta la necesidad de adaptar la respuesta de manera inversamente proporcional a la fuerza del oponente: después de una jugada de este último, es forzoso no quedarse pasivo sino reaccionar, a menos que el adversario evidencie una fuerza superior, en cuyo caso centrarse en la protección de lo propio, cuidarse y evitar mostrarse temerario será lo más aconsejable. Recíprocamente, se deduce que si el oponente es débil, se responderá con una intensidad que supere aquella invertida en su movida. Esta enseñanza realística coincide con la de Mao Zedong que pertenece hoy en día a la colección de aforismos universal y que fundamenta (y se fundamenta en) su práctica de la guerra de partisanos[19]:

Si el enemigo avanza, retrocedemos;
Si el enemigo acampa, lo hostigamos;
Si el enemigo es cansado, lo agarramos;
Si el enemigo huye, lo perseguimos.

[19] Ver Michael Koulen, *Go. Die Mitte des Himmels, op. cit.*, p. 121.

El punto 10 complementa el punto 9 e insta a no ir en contra de una fuerza adversa incontrolable. Algo similar decía el filósofo del estoicismo, Marco Aurelio, respecto a una situación que se encuentra fuera de nuestro alcance:

> *Acepta lo que puedes controlar y deja ir lo que no puedes controlar.*

Al mismo tiempo, el punto 10 hace hincapié en la sabiduría filosófica tradicional y de su deseo de conciliar y encontrar la paz aunque el entorno sea hostil. Negociar y/o sacrificar la eventualidad de obtener un logro en medio de turbulencias que impiden percibir el desenlace de un enfrentamiento, o sea, evaluar la relación riesgo-beneficio, es una actitud prudente que permite confortar sus posiciones y, por ende, mantener el equilibrio y la armonía.

Todo lo anterior remite a un concepto fundamental en el campo empresarial, en la doctrina militar y en la vida cotidiana. Se trata de la eficacia, cuyos mayores resultados se obtienen cuando:

- la premura no es la forma dominante que motiva la acción y, sobre todo, no es impulsada por el vicio de codicia abordado en el precepto 1 del Go;
- la prudencia guía toda acción;
- se guarda en mente, antes de realizar cual-

quier movimiento, la visión de lo global priorizando lo grande sobre lo pequeño.

En esta ocasión, cabe detenerse en la noción de prudencia propia al confucianismo y equipararla con aquella desarrollada por Aristóteles. Este filósofo, en el siglo IV antes de nuestra era, ya no parte de lo absoluto para llegar a lo particular, ni deduce la acción de principios y de un modelo ideal, como lo hacía su maestro Platón. En efecto, su desconfianza para con la transcendencia de la norma y la insuficiencia de la teoría lo conduce a introducir la noción de prudencia, relacionándola con la acción ahí donde la teoría no resulta suficiente para servirle de guía y asegurar su eficacia práctica[20]. Para él:

> *la prudencia es esta disposición práctica acompañada de regla verdadera relativa a lo que es bueno y malo para el hombre.*

Por otro lado, la *Métis* contrabalanza la prudencia. Puede ser definida como la inteligencia y, en especial, la inteligencia de las estratagemas, es decir la astucia, la cual ocupa un lugar fundamental en el arte de la guerra. Sin embargo, está sujeta a un vacío de orden semántico en el corpus teórico filosófico occidental por lo que se recurre a la mitología griega para determinar

[20] Ver François Jullien, *Traité de l'efficacité*, *op. cit.*, pp. 17-20.

sus características. François Jullien nos da una imagen de ella enfocándola desde una perspectiva fenomenológica al determinar que:

> *la Métis mitológica es fluida, movediza, abierta a lo contingente.*

Además, si la *Métis* es inefable a nivel conceptual y material, resulta imposible evaluar su eficacia en la acción a tomar y en el objetivo que contribuye a realizar[21]. Eso no impide que su rol sea decisivo. Lo prueba Ulises, un hombre de cierta edad con un instinto político marcado, verdadero predecesor de Sun Tzu y de la guerra asimétrica que, para contrarrestar el enemigo, se vale de estratagemas (como la del caballo de Troya) y emboscadas, que coinciden con un modelo de guerra irregular. Por lo contrario, Aquiles responde a los criterios tradicionales. Es el perfecto soldado joven, heroico, con coraje y respetuoso de la ética, que representa la guerra convencional establecida dentro de un cuadro normativo estricto en virtud del cual se acuerda con el adversario dónde, cuándo y en qué condiciones se librará la batalla[22].

Vale indicar que, en la China antigua, los pri-

[21] Ibid., pp. 22-23.

[22] Ver Nicole Schuster, *El declive del heroísmo tradicional y el simbolismo de la vaciedad*, en: https://www.academia.edu/39015402/EL_DECLIVE_DEL_HERO%C3%8DSMO_TRADICIONAL_Y_EL_SIMBOLISMO_DE_LA_VACIEDAD

meros teóricos de la guerra señalan que el coraje y la cobardía no dependen de los soldados mismos, sino que son generados por el tipo de situación en que se inscriben. Es decir, el individuo en sí no define la situación, sino que es la situación la que condiciona a las tropas, cada miembro dentro de ellas siendo un elemento de la fuerza que las mueve en el marco del proceso en evolución. Vemos aquí otra aplicación del pensamiento chino relacionado con la prevalencia del principio de transcendencia de lo global sobre lo individual.

Claus von Clausewitz expone de manera filosófica la naturaleza de la guerra al oscilar entre guerra absoluta y guerra real o, en otras palabras, entre su carácter absoluto y su desarrollo en la práctica. En su libro *De la Guerra*, explica que, en términos absolutos, la violencia tiende a los extremos, pero, en la práctica, interviene la voluntad moderadora de los beligerantes que impide acceder a un grado de destrucción total. Dentro de este contexto de análisis donde se mueve entre la teoría y la práctica, Clausewitz analiza la prudencia y la audacia y opone esta última a aquella. La prudencia escondería el miedo de la mayoría de los miembros de una tropa. Al contrario, el sistema dinámico de las fuerzas en la guerra expuesto por Clausewitz muestra a la audacia como un "principio activo propio", un

impulso creativo[23]. La audacia produciría en los soldados un ímpetu que los une en la materialización de un objetivo en la guerra[24]. Sin la presencia de la audacia en sus filas, un Ejército no lograría concretar su objetivo[25]. Clausewitz se aventura a aseverar que, al monopolizar la energía de las fuerzas, el recurso a la audacia debería ser restringido a las categorías de menor rango, puesto que:

> *la Historia nos enseña como jefes mediocres o indecisos se han distinguido por la audacia y la decisión en los grados inferiores*[26].

Por otro lado, el vigor de la audacia en las tropas debe ser mitigado por los líderes mediante la reflexión con vistas a salvaguardar[27]:

> *la conservación de otros y el bienestar de un todo*, [dado que] *la audacia de una sola acción puede fácilmente convertirse en error.*

La interacción de dos voluntades en un ambiente de guerra, que también puede incluir la

[23] Ver Carl von Clausewitz, *De la Guerra*, La esfera de los libros, Madrid, España, 2005, p. 154.
[24] Ibid.
[25] Ibid, p. 156.
[26] Ibid., p. 155.
[27] Ibid.

negociación, nos pone frente al factor "potencial" ligado a esta interacción. El potencial es, según las circunstancias emergentes, instilado por el beligerante/negociador/jugador en la marcha de los acontecimientos al usar de un argumento o al realizar una movida en un momento y posición propicios. Esta fuerza no solo determina una situación en un punto dado del tiempo, sino que también provee la disposición de las cosas (la cual se define en función de su condición, configuración y estructura[28]) de un dinamismo que se manifiesta a través de un movimiento constante y cambiante. La fuerza consubstancial a la realidad, en cuanto potencia, François Jullien la designa con el término de "propensión de las cosas". Es dentro de esta propensión que sobresale una característica de la mentalidad china, a saber: aprovechar el momento oportuno.

Aquí cabe referirnos a la intuición vista ésta como la capacidad de reconocer, por la forma como se presentan las cosas, el potencial que reside en un momento preciso y de determinar cuán decisiva resultará para la situación global la explotación inmediata y adecuada de este potencial. Es gracias a los conocimientos adquiridos por el jugador o guerrero y a una intensa práctica que se activa la aptitud de sacar provecho de una oportunidad en un momento propi-

[28] Ver François Jullien, *La propension des choses*, Introduction, *op. cit.*

cio, incluso si la situación que surge difiere de las que experimentaron anteriormente.

En el Go, por ejemplo, cada partida es única en su género dado que abre un sinfín de potencialidades de movimientos que excluye la repetición cabal de una situación. La intuición implicará por lo tanto una cierta celeridad en el hecho de actuar, tal como ocurre con el personaje de Otaké en la obra *El Maestro de Go*.

La capacidad de actuar y reaccionar rápidamente se concreta gracias a la perspicacidad y a tácticas que involucran también estratagemas, un tema central en *El Arte de la Guerra* de Sun Tzu. Ser perspicaz significa acertar en la identificación del instante preciso y adecuado a fin de tomar la iniciativa, la cual está orientada a invertir las relaciones de fuerzas en beneficio del promotor de la maniobra.

En el Go, la iniciativa coadyuva en sacar provecho del desequilibrio temporal y efímero en la cadencia del juego al instaurar una nueva dinámica entre tiempo y espacio y, en consecuencia, en la evolución de la partida[29]. Manejar el timing, en el Go, significa: entender la fuerza de un momento y, por consecuencia, el potencial de una piedra en una situación y un tiempo determinados y dentro de las conexiones que las piedras colocadas y las a colocar pueden formar; así

[29] Ver Elisabeth Papineau, *La culture arrogante du go, op. cit.*, p. 50.

como captar la dinámica que se establece entre el tiempo inmediato y el alejado, un talento que, indudablemente, contribuye a la victoria.

En la Grecia antigua, existe un concepto que tiene similitudes con el fenómeno de "potencia" descrito antes. Se trata del *Kairos,* aunque, desde la perspectiva del análisis de la filosofía china, evidencie límites. La imposibilidad de asimilarlo totalmente a la noción de "potencia" china se debe a la naturaleza de ambos. El *Kairos* marca la apertura hacia un vuelco favorable durante un lapso muy corto dentro de un tiempo llamado Cronos, que se define por su linealidad.

Por su parte, la noción de propensión china va más allá del instante y se extiende a todo el proceso en curso en una línea del tiempo y del transcurso de los eventos de la vida considerados como no-lineales. O sea, la lógica de la metodología y de la táctica operacional empleadas se conforma a la evolución del proceso, a la continuidad de la dinámica propia a la disposición de las cosas, y de las piedras en el caso del Go, por lo que mantener la iniciativa es primordial. En efecto, la iniciativa es la que da a un jugador o a un combatiente, si uno se refiere al campo de la guerra, la supremacía sobre el otro, por cuanto le otorga la facultad de avanzar de manera constructiva y de imponer su objetivo al adversario[30] al que, en este caso, no le queda otra opción que

[30] Ver Louis Timbal-Duclaux, *Une stratégie d'écriture inspirée du jeu de Go, op. cit.*, p. 26.

la de ripostar y desconcentrarse de su propio proyecto. En el Go, generalmente el que al final tiene la iniciativa gana.

En otras palabras, no existe un *telos*, como en la concepción filosófica griega, en cuanto al fin a alcanzar, sino una comprensión del tablero que tome en cuenta la lógica interna del proceso en curso. Ello es una transposición de la visión estratégica de los chinos y de su consecuente interpretación de las situaciones que conforman la realidad, del mismo modo que existe la necesidad, para controlar la situación e influir en su curso, de demostrar una gran flexibilidad y capacidad de adaptarse al dinamismo inherente al proceso que las circunstancias van construyendo a fin de beneficiarse de ello[31]. En el Go, el manejo del timing y su aplicación en la práctica son los que dan a un jugador la iniciativa que desemboca en una acción[32] táctica con consecuencias a nivel de estrategia final. Vemos aquí que tiempo y alteración de las situaciones derivan de la esencia misma del juego, puesto que las piezas llegan de manera sucesiva en el tablero, ocasionando una evolución subordinada a los cambios permanentes.

Al analizar la concepción del tiempo y de situaciones fluidas que se forman incorporando

[31] Ver François Jullien, *La propension des choses*, *op. cit.*, pp. 15, 30.
[32] Ver Flore Coppin et Morgan Marchand, *La voie du Go*, *op. cit.*, p. 28.

circunstancias emergentes que pueden tener repercusiones remotas, cómo no pensar al efecto mariposa de la teoría de la complejidad y del caos que hace que una acción inicial sobre un cuerpo desencadene cambios impactantes y no previstos en un tiempo y zonas geográficas lejanos.

CAPITULO VI

EL GO, LEYENDAS, FICCIÓN NOVELESCA Y LOS CAMBIOS SOCIOPOLÍTICOS

I. CUADRO GENERAL

Hemos señalado que, aparte del campo de la guerra, el Go fue integrado en las artes chinas al mismo título que la música, la caligrafía y la pintura. A su vez, la poesía penetra el Go adhiriéndose al aura que la filosofía le confiere a este último y al espíritu pictórico reflejado en las formas que se dibujan en el tablero a lo largo de la partida. Ello revela la profundidad del Go, por lo que éste no puede ser practicado por cualquier individuo deseoso de solo llenar el tiempo libre. Precisa del conocimiento del pensamiento filosófico-espiritual chino y de una práctica llevada a cabo con disciplina, a los que se suma una cierta aspiración estética.

La literatura ancestral china, cuyos orígenes se confunden con los de la poesía, está marcada por relatos en que se menciona al Go y sus vínculos con la esfera celeste. Como hemos visto anteriormente, una de las primeras leyendas asocia el Go con el Emperador Yao, el cual figura

entre los míticos Tres Augustos[1] y Cinco Emperadores de la historia china. La leyenda relata que en la provincia de Shanxi, en la capital imperial de Pingyang fundada por el emperador Yao, éste se cruzó en el camino con dos sabios o semidioses dotados de facultades adivinatorias. Los sabios le auguraron que él se retiraría de su cargo y lo entregaría a Shun, a fin de poder consagrarse exclusivamente al juego de Go. Asimismo, frente a lo que correspondía a un campo de Go pintado en la arena a la sombra de unos pequeños árboles y del que resaltaba un orden de batalla entre piedras blancas y negras, el emperador interrogó largamente a los dos hombres sobre las habilidades mentales de su hijo. Ellos respondieron:

> *Tu hijo pelea bien, pero siempre quiere pelear, y eso es estúpido. En este juego llamado Weiqi, también se requiere silencio. El tablero es estático, solo se mueven los jugadores. Las reglas vienen del cielo mismo. En la Tierra, no hay explicación*[2].

---

[1] Los *Tres Augustos y Cinco Emperadores* eran gobernantes mitológicos de China anteriores a la primera dinastía Xia. Los Tres Augustos, o Tres Soberanos, eran reyes-dioses o semidioses dotados de poderes mágicos, divinos y buscaban la armonía con el Tao a fin de mejorar las vidas de su pueblo. Ver Definición de Wikipedia, en: *Tres augustos y cinco emperadores*, https://es.wikipedia.org/wiki/Tres_augustos_y_cinco_emperadores#:~:text=Se%20dec%C3%ADa%20que%20los%20Tres,las%20vidas%20de%20su%20pueblo.

[2] Ver Michael Koulen, *Go. Die Mitte des Himmels, op. cit.*, p. 54.

Cuando se alejó del poder, Yao dejó el liderazgo de su país a Shun, aunque éste no era parte de su progenitura además de ser procedente de un medio plebeyo. Vio en él un ser sabio y capaz de regir sobre las comunidades dentro de un espíritu de armonía. La decisión que Yao tomó de entregar el gobierno a Shun fue atinada, por cuanto este último resultó ser un magnífico emperador.

En la tradición pictórica y narrativa china que atraviesa los siglos desde la antigüedad, es frecuente resaltar representaciones e historias vinculadas a acontecimientos que reflejan las relaciones sociales del momento. Por desgracia, existe una laguna enorme que cubre la época anterior al año 221 antes de nuestra era, debido a que, en su afán de marcar un nuevo inicio en la historia de su país, el Emperador Qin Shi Huang, el primero en unificar China, quemó todos los libros que hubieran podido representar una crítica a su gobierno[3].

Durante la segunda dinastía, la del periodo Han (año 206 a. n. e. hasta el 220 d. n. e.), el Go era popular entre los aristócratas y sabios. Una primera transcripción de ese juego y el grabado de una partida revelan no solo el interés que se le otorgaba, sino también el hecho de que las reglas de antaño no diferían de las actuales[4].

[3] Ibid., p. 15.
[4] Ibid.

Después de la caída de la dinastía Han, el Go entró en una fase de hibernación. Ya no suscitaba el interés de los aristócratas. Luego, fue paulatinamente sacado del letargo en el que se le había precipitado por motivos de guerra, la cual ocupaba todo el tiempo de la élite china. Fue a partir de la dinastía Tang (618-907) que el Go recuperó su antigua gloria junto con el renacimiento artístico y literario impulsado durante la época Sui (581-618) que precedió a la Tang[5].

Numerosos textos literarios publicados durante la dinastía Tang reflejan el renovado interés por el Go de la clase aristócrata incorporada en la burocracia emergente, así como su acoplamiento al arte de guerra. Los escritos provenientes de esa era cultural prolífica y que aluden al Go no se desligan de un espíritu un tanto divino. A veces, las fábulas, de las que emerge una moraleja llena de sabiduría y espiritualidad, hacen intervenir entes y duendes que recurren a artimañas de orden mágico. Tales son los cuentos en que seres sabios dotados de un aura casi sobrenatural practican el juego de Go.

Ocurre lo mismo en la fábula de la época Tang titulada "*Los forasteros en la huerta*". Huangzun, el protagonista, es un monje con valores ambiguos y propenso a usar para con sus súbditos y alumnos métodos poco éticos, como la flagela-

[5] Ibid., p. 16.

ción, a fin de someterlos a su voluntad. Sin embargo, sus tentativas de amedrentamiento no surtieron efecto cuando surgió un alumno que él quería doblegar y consideraba idiota y que reveló ser el más proclive a la exploración del conocimiento del Go y del camino hacia la sabiduría y la espiritualidad[6].

Otro cuento, "*El tablero de Go secreto*[7]", narra que un comandante con nombre Ma Ju habría sido llamado hacia la región de Huainan para reestablecer el orden. Sin embargo, Ma Ju no se decidía a hacer intervenir las fuerzas armadas. Cuando un sabio con el que se encontró le reprochó su falta de acción e incapacidad para regresar a una situación normal, Ma Yu pretendió que la fuerza militar no contribuiría a la paz interna y preguntó al anciano cómo él se representaba los deberes de un comandante militar supremo. Sorprendentemente, la serie de acciones a tomar por un comandante que el sabio enumeró tiene afinidades estrechas con el Go:

> *- Primero, [un comandante militar] debe ocupar terrenos, y luego combatir el Ejército enemigo;*
> *- Luego, cuando utiliza los soldados de manera individual* [como lo haría en el Go con una piedra]*, debe poder decidir sobre la vida y la muerte; si ve una vía,*

[6] Ibid., p. 61.
[7] Ibid., p. 65.

debe saber dónde empieza y dónde termina; si llega a una frontera, debería poder traspasarla y entrar en posesión de las zonas interiores.
- Aunque esas [acciones] *son sólo aspectos ligados al campo militar, uno nunca debería olvidarse de ellas. Cuando uno estudia con detenimiento esta materia, uno encuentra el camino correcto*".

Perplejo, Ma Ju le preguntó de dónde tenía esos conocimientos y el anciano le hizo saber que estaba versado desde niño en la estrategia de guerra. Como ocurre a menudo en los cuentos chinos, el que recibe la enseñanza quiere interrogar más largamente a su instructor, pero este se esfuma dejando tras de sí una huella material: en el caso de Ma Ju, el legado fue un tablero de Go[8].

La novela japonesa (probablemente del año 1077) atribuida a Murasaki Shikibu, perteneciente a la corte real del Período Heian (794 a 1185) y titulada "*La historia de Genji*" (o "*Genji Monogatari*") es considerada precursora de la literatura novelística debido a los siguientes aspectos: descripciones psicológicas; aparición de un antihéroe, etc. En ella, la autora describe escenas de la vida del Príncipe Genji, que en realidad era Minamoto no Tōru (822-895), poeta,

[8] Ibid., p. 66.

político y nieto del Emperador Saga[9]. En su obra aparecen escenas y una moraleja respecto al Go, el cual tiene por objetivo, según la autora, distraer los jugadores conectándolos con el valor supremo del arte simbolizado en la belleza, mas no desembocar en la designación de un ganador y un perdedor[10].

Existe una duda sobre el momento y la manera como llegó el Go en Japón. Algunos hablan del siglo VI de nuestra era y otros del año 735. En el primer caso, serían las comunidades chinas y coreanas acogidas por Japón que hubieran contribuido a difundirlo, mientras que, en el segundo caso, se atribuye su introducción al embajador japonés en China con nombre Kibi No Mabi. Esos momentos históricos fueron testigos del interés creciente de los japoneses por China cuando, por otro lado, la situación política en Japón estaba amenazada por un proceso de desestabilización causado por el budismo y otras fuerzas políticas[11]. El Go logró ocupar el tiempo de las élites aristócratas y de los sabios nipones, y el espacio honorífico al que accedió se mantuvo hasta el siglo XIX.

Tokugawa Leyasu (1543-1616), quien era un Shogun y uno de los unificadores de Japón, creó

[9] Ver *Genji Monogatari*, en: https://es.wikipedia.org/wiki/Genji_Monogatari

[10] Ver Michael Koulen, *Go. Die Mitte des Himmels,* op. cit., p. 17.

[11] Ibid., p. 17.

la Academia Honinbo, que se convirtió en la más prestigiosa de las cuatro escuelas principales de Go en Japón. La Academia se consagraba a la formación de profesionales provenientes de la clase aristocrática. Tokugawa Leyasu entregó la dirección de la nueva institución al monje budista Honinbo Sansha, al mismo tiempo que el Go deviniera una de las cuatro artes japoneses[12]. Además, Tokugawa instauró un ministerio de los asuntos de Go (el Godokoro) asignando a Honinbo Sansha la función de ministro y concediendo a los jugadores privilegios, que se convirtieron en un sistema de herencia[13].

Asimismo, entre 1600 hasta 1867, el Go representó un tema recurrente en la literatura nipona. La creación de esta corriente perpetuó la tendencia narrativa japonesa que había ido desarrollándose a partir de mediados del siglo XIII y durante el siglo XIV. Propagó la enseñanza de virtudes guerreras acopladas al principio de devoción extrema a la familia y al señor de quien uno dependía. A su vez, dicha corriente se remonta al siglo VIII durante el cual se origina la difusión de libros orientados a promocionar el guerrero-poeta y un código de ética al que pertenecen los valores como la lealtad y el coraje[14].

---

[12] Ver Joël Saucin, *Le jeu de go, op. cit.*, p. 11.

[13] Ver M. Koulen, *Go. Die Mitte des Himmels, op. cit.*, pp. 33-34.

[14] Ver *Samouraï: Le code du Bushido*, en: https://eternal-japon.fr/blogs/blog-japon/code-bushido#:~:text=Les%20principes%20du%20bushido%20mettaient,suivaient%20dans%20l'Europe%20f%C3%A9odale.

Este conjunto de tendencias, que se inscribe dentro de un entorno feudal, desembocará en lo que se llamará el "Bushido", o "*Camino del Guerrero*" (o *de la Espada*), el código de principios morales y éticos de los samuráis. El Bushido se asimiló a las 361 casillas del tablero del Go y al espíritu casi religioso que rige sus normas, entre las cuales figura la obligación de mantener una conducta impecable[15]. Si bien el Bushido es el producto de una confluencia de corrientes filosóficas y estratégicas que antedatan por siglos su teorización, comulga con las enseñanzas del *Libro de los cinco añillos*[16] de Miyamoto Musashi escrito en el siglo XVII. Esas enseñanzas transcienden el campo de la guerra pues se aplican a todas las situaciones que precisen de una inteligencia táctica como, entre otras, las relacionadas con el campo comercial, que se abordan "como si fueran operaciones de guerra"[17]. Vale mencionar que Miyamoto Musashi había estudiado la obra de Sun Tzu, del mismo modo que éste, como lo indicamos antes, se hubiera inspirado en el *Weiqi* para redactar su famoso tratado del *Arte de la Guerra*[18], lo que establecería en este caso el lazo directo entre la literatura relacionada con las artes de guerra y el Go. El interés que suscita Miyamoto Musashi

[15] Ver Joël Saucin, *Le jeu de go, op. cit.*, p. 41.
[16] Ver Miyamoto Musashi, *El libro de los cinco anillos, La estrategia del guerrero*, Epubgratis.es, ePUB v1.1
[17] Ibid.
[18] Ver Joël Saucin, *Le jeu de go, op. cit.*, p. 43.

consiste en que es el reflejo de un fenómeno societal. Su existencia se inscribe en el marco de la reunificación de Japón por Hideyoshi en el año 1590 y de la predominancia de la que el Shogunato gozaba[19]. Recordemos que se denomina Shogunato al gobierno militar japonés que rigió desde el siglo XII hasta la Restauración Meiji en 1868, pese a interrupciones, tal como la guerra civil que tuvo lugar durante el periodo Sengoku de 1467 a 1478 y que fue seguida de la paz mucho después, en el año 1615[20].

Como lo hemos visto, de la época del Shogunato sobresale, en lo que atañe al Go, la persona de Tokugawa Leyasu (1543–1616), cuya dinastía es igualmente conocida como la "Época Edo" que duró hasta 1868[21].

El prestigio que envuelve al Go perduró, así como lo demuestra a inicio del siglo XX la simulación en el tablero de Go de la batalla de Murken en un momento en que las fuerzas rusas y japonesas se enfrentaban. Durante el experimento lúdico, el Mariscal Oyama se ejercitó a la maniobra estratégica operacional del envolvimiento propia al Go y a la guerra. Ello permitió a Oyama trasponer esta maniobra en la práctica, triunfar en la batalla decisiva de Murken y salir victorioso de la guerra rusojaponesa. Dos

[19] Ver *Shogunato*, en: https://es.wikipedia.org/wiki/Shogunato

[20] Ver *El periodo Sengoku*, en: https://es.wikipedia.org/wiki/Per%C3%ADodo_Sengoku

[21] Ver Joël Saucin, *Le jeu de go, op. cit.*, p. 11.

décadas más tarde, el Go ganó mayor importancia en el marco del impulso que recibió de la prensa escrita japonesa.

Ulteriormente, en el Imperio del Medio, Ma Xiachun y Nie Weiping contribuyeron significativamente a la tonificación del sentimiento nacional y a la revitalización de la consideración conferida al *Weiqi*. De hecho, Ma Xiachun llegó a la final y Nie Weiping obtuvo la victoria en la Copa Tong Yang organizada en Corea en 1995. Al respecto, es menester mencionar que el giro en la apreciación china que experimentó el Go evidencia no tanto el orgullo individual sino, más bien, la transcendencia de esta individualidad que se eclipsa ante la valorización del interés global y, en este caso, nacional. Es otra característica de la visión holística china, a la que nos referimos precedentemente.

De lo expuesto anteriormente se desprende el encanto casi mágico que conservó ese juego, pese a las vicisitudes que su valoración puede haber sufrido periódicamente a lo largo de los milenios. La ilustración de su renombre a través de la literatura y del movimiento periodístico en su favor se trasluce en el libro "*El maestro del Go*" que analizamos a continuación y que reproduce una famosa partida de Go cuya cubertura se realizó bajo el patrocinio del periódico *Tokyo Nichi Nichi Shimbun*.

II. LA OBRA "EL MAESTRO DE GO". UN EJEMPLO DE EVOLUCIÓN SOCIAL Y DE LA GUERRA

El libro "*El Maestro de Go*" hace revivir una partida de Go que fue un hecho real. Se trata del enfrentamiento que tuvo lugar de junio al 4 de diciembre 1938 entre Meijin Shusai (Gran maestro Shusai) –ya en el umbral de su carrera y calificado con el título honorífico *Honinb*o– y Kitani Minoru (Otaké, en el libro), que había logrado el séptimo grado (séptimo dan) en la clasificación del juego de Go. Son la enfermedad y los subsecuentes malestares del Maestro Shushai que obligaron a que se interrumpiera constantemente la competición y que ésta se extendiera sobre seis meses. Kitani Minoru, por su parte, era conocido por su proximidad con el campeón Go Seigen (Wu Qingyuan). Ambos, que eran amigos pero también rivales frente al tablero de Go, contribuyeron decisivamente a la revolución del *fuseki* de la primera mitad de los años 1930. Dieron lugar a la época histórica conocida como la "era Go-Kitani"[22], que es sinónimo de modernización del Go.

El autor Yasunari Kawabata escribió esta obra que se publicó en el año 1954 basándose en la crónica diaria que realizó del desenvolvimiento

[22] *Go on Go*: *The Analyzed Games of Go Seigen*, Go Seigen, Translation and Additional Material by Jim Z. Yu, p. 2.

de la partida para el periódico *Tokyo Nichi Nichi Shimbun*. El torneo se celebró en un momento histórico marcado por una profunda agitación política a nivel mundial. Tuvo lugar, en una primera etapa, en Tokio, para luego desplazarse hacia Ito. Aunque la partida comentada por el autor de la novela dé la impresión de llevarse a cabo a puertas cerradas, fue organizada en un ambiente real rodeado por la naturaleza. El narrador relata que, durante el juego, se había sentido "encerrado como en una lata", "apartado del mundo" y, una vez culminado el juego, una sensación de liberación lo invadió "como si hubiera emergido de una oscura caverna"[23]. El tablero era el centro de la escena sobre el cual se fijaba toda la atención, por lo que parecía absorber y regir todo el entorno. La descripción detallada que hace el narrador del confinamiento contrabalanza las descripciones de fauna y flora exteriores y de las variaciones de temperatura ligadas a las temporadas que se suceden mientras se desenvuelve el juego.

La narración descansa sobre un trasfondo de Segunda Guerra Mundial emergente, aunque no esté expresamente especificado por el autor de la obra, así como de conflicto regional con efectos sobre la geopolítica global, pues Japón intentaba ocupar Mongolia y estaba por lo tanto

[23] Ver Yasunari Kawabata, *El Maestro de Go,* capítulo 3, Emecé Editores S.A., Buenos Aires, 2004, p. 11.

en guerra contra China. Ello significa que el mundo estaba *ad-portas* de un cambio drástico, pues toda guerra repercute a nivel cultural, social, político, económico y, por tanto, sobre el sistema de valores pasado y a venir. Estos cambios latentes se reflejan en la actitud de los competidores, tal como lo analizaremos a continuación, y también en la escritura del narrador de la obra. De hecho, el relato, publicado en 1951, deja percibir la nostalgia que aflige a Yasunari Kawabata frente a la desaparición de los valores tradicionales y a las consecuencias que acarreó la derrota de Japón como actor entre las potencias del Eje en la Segunda Mundial. Pero, ya en el año 1938, en la época en que se sitúa la trama, eran tangibles los cambios societales en la evolución de las costumbres y de la concepción de la vida. Lo es igualmente la adaptación implícita que se advierte en el estilo de juego de los contendientes, en particular de Otaké, que estaba en la flor de su juventud.

El Maestro Shusai es un anciano y, como suele ocurrir en esta fase de la vida, está debilitado por la enfermedad. Goza de un gran prestigio, tal como se desprende de lo que sigue:

> *Él era el símbolo del Go mismo, él y su carrera que brilló a lo largo de Meiji, Taisho y Showa, con su logro de haber llevado el juego a su moderno floreci-*

miento[24]". […] "*Durante más de treinta años, el Maestro no había jugado Negro. Era el primero de todos, y no había nadie que se le aproximara como segundo. Durante todo el tiempo que duró su era, mantuvo a la oposición bajo control, y no hubo nadie que pudiera salvar la brecha que los separaba*[25].

Otaké, por su lado, representa la ola de valores emergentes y la explosión de energía típica de una nueva generación que presta y prestará asistencia –desde la distancia o en el terreno– en la Guerra de Manchuria y en la que está por darse a nivel mundial. Su temperamento y la percepción que tiene de la situación están en discordancia con las convicciones de su contrincante y convierten, a lo largo del juego, los aspectos espacio/tiempo/movimiento en algo casi palpable, por cuanto ambos protagonistas:

formaban un contraste completo, aquel del movimiento y de la inmovilidad, de la tensión nerviosa y de la placidez[26].

Nos encontramos en un contexto en que cada jugador tiene su ritmo, el cual es la emanación

[24] Ibid., p. 30.
[25] Ver Yasunari Kawabata, *Le maître ou le tournoi de Go*, *op. cit.*, p. 49.
[26] Ibid., p. 40.

de su cuadro emocional y del sistema de valores al que pertenece. Vale subrayar que, en el *Libro de los cinco anillos*, los ritmos son analizados de una manera que revelan la importancia de la situación psicológica y estratégica de los amantes del arte marcial:

> *Son diversos los ritmos de las artes marciales. En primero lugar, conocer los ritmos correctos y comprender los ritmos erróneos, y discernir los ritmos apropiados entre los ritmos grandes y pequeños, lentos y rápidos. Conocer los ritmos de las relaciones espaciales y los ritmos de inversión* […][27].

En *El Maestro de Go*, la tensión y el ritmo entrecortado que ella genera derivan además de la atmósfera originada por la posición dominante y asfixiante del tablero, así como de la energía visual y auditiva de todos los asistentes que aquello acapara al ser el teatro de la evolución de las fuerzas actuantes.

Los dos protagonistas eran completamente diferentes el uno del otro. La aceleración de la respiración del Maestro era signo de que pensa-

[27] Ver Miyamoto Musashi, Capítulo titulado: *Sobre el ritmo de las artes marciales*, en *Libro de los cinco anillos. La estrategia del Guerrero*, Edición *epubgratis.es*.

ba[28]. A partir del momento en que se concentraba en el juego, el Maestro no esbozaba ningún movimiento físico salvo los destinados a la colocación de piedras y, a diferencia de los profesionales del Go, no examinaba las expresiones faciales y corporales de su retador.

Contrariamente al Maestro, Otaké estaba muy agitado. Se sentaba o alejaba de la mesa de juego sin cesar, como si se preparara al combate. Además, se ausentaba de la mesa con gran frecuencia condicionado por su calidad de gran bebedor de té. Solía bromear frente al tablero y, si bien mostraba signos de tensión, su juego era poderoso y lleno de concentración[29]. Cuando notaba que el tiempo que las reglas del juego le otorgaban estaba por agotarse realizaba hasta un centenar de movimientos en el lapso de un minuto:

> *con una violencia creciente propia a desestabilizar el adversario*[30].

Es decir, Otaké daba la sensación de que actuaba conforme al principio del arte de la guerra de Sun Tzu, quien:

> *preconiza la defensa a nivel de estrate-*

[28] Ver Yasunari Kawabata, *Le maître ou le tournoi de Go*, op. cit. p. 41.
[29] Ibid., p. 40.
[30] Ibid.

gia global, y el ataque a nivel táctico, la cual ha de ser fulgurante, liderada de frente, por medio del cerco o de golpes en los flancos, según los grados de superioridad del atacante con el objetivo de vencer sin dejar que la guerra se prolonga y debilite moral y físicamente a ambas partes[31].

De hecho, Otaké:

se embarcó resueltamente en una agresiva sucesión desde Negro 123 a Negro 129. Es el tipo de jugada que sugiere un espíritu fuertemente competitivo, y que uno puede observar en juegos muy reñidos[32].

Al leer esto, regresa a la mente la imagen de la ballesta desarrollada anteriormente y el impacto de su potencia que se materializa en el momento en que una tropa lanza simultánea y sucesivamente sus proyectiles sobre el enemigo. También surge el recuerdo de las tropas francesas en Azincourt, en el año 1415, cuando perdieron frente a los ingleses. La superioridad de los arcos largos del enemigo, así como la disciplina

[31] Voir Frédéric Encel, *L'art de la guerre par l'exemple. Stratèges et batailles*, Editions Flammarion, Paris, 2000, p. 27.
[32] Ver Yasunari Kawabata, *Le maître ou le tournoi de Go*, op. cit. p. 139.

y celeridad con la que los manejaron, impidieron que la caballería pesada francesa desplegara una estrategia de enfrentamiento adecuada.

Por otro lado, deducimos de la actuación de Otaké que el Go tradicional, en cuanto arte, se convierte en un juego donde el principio de competición parece empezar a barrer los valores antiguos. Lo corrobora la descripción que se hace de Shusai por cuanto desvela el cambio de paradigma que se vislumbra:

> *El Maestro Shusai pareciera haber quedado, por una serie de circunstancias, en el límite entre lo viejo y lo nuevo. Gozaba al mismo tiempo de la encumbrada posición de un viejo maestro y de los beneficios materiales de alguien moderno. Un día, con un espíritu en el que se combinaban idolatría e iconoclasia, el Maestro se dirigió a su último combate como el último sobreviviente de los antiguos ídolos. […]. Por otro lado, la idolatría de la que era objeto lo llevaba a adoptar una actitud dictatorial y a reclamar prerrogativas de antaño*[33] *que ya no correspondía a los nuevos criterios de libertad e igualdad.*

[33] Ibid., p. 50-51.

El Maestro estaba convencido de que iba a ganar y no se percataba de que:

> *el juego de despedida significaba el fin de una era y el puente hacia una nueva era*[34].

Por un momento, se dejó contagiar por Otaké y cambió su ritmo:

> *El Maestro se escapó de este ataque despiadado, y contraatacando desde la derecha clausuró la embestida desde la posición de Negro.* […] *Era una jugada completamente inesperada. Sentí una tensión en mis músculos, como si se me revelara súbitamente el costado diabólico del Maestro*". […] "*Pero podía asimismo decirse que el Maestro de sesenta y cuatro años, gravemente enfermo, jugó bien repeliendo los violentos asaltos de uno de los más representativos de los nuevos practicantes, hasta el momento ya casi final del juego en que la iniciativa se escapó de sus manos*[35].

En la guerra, la moral y el estado de las tropas influyen en su capacidad de combate. Del mismo modo, la enfermedad del Maestro de Go pertur-

[34] Ibid., p. 127.
[35] Ibid. p. 154.

baba su juicio. Su condición no le permitió vaticinar la injerencia de agentes no previstos, cuando la capacidad de predicción, que es esencial en la guerra, brinda a un comandante sagaz la posibilidad de conservar su libertad de acción. Debido a este error de evaluación, el Maestro de Go no estuvo en posición de orientar el curso de la batalla en beneficio suyo.

Ambos adversarios estaban inmersos en una situación equivalente a la de un campo de guerra. En efecto, la manera como el Maestro y Otaké (sobre todo este último) se comportan en el marco de las maniobras ofensivas y defensivas que despliegan hace que el *Weiqi* aparezca como un teatro de confrontación. El personaje Iwamoto nota muy pertinentemente el carácter belicista de la contienda y de la subida de adrenalina que experimentan todos aquellos que participan en una confrontación, además de la intervención decisiva del fenómeno de "fricción" que tambalea todo tipo de programación anticipada:

> *—Así ha de ser la guerra —* […] *Todos los planes y estudios de los jugadores, todas nuestras predicciones de aficionados y de profesionales se habían diluido. Como aficionado, no me percaté de inmediato de que ese Blanco 130 sellaba la derrota del*

'Maestro invencible'[36]. […] *La tensión del encuentro final, casi cuerpo a cuerpo es algo totalmente distinto de los estadios de apertura y medios. Parece que los nervios estuvieran a punto de estallar, y se produce algo grande y hasta pavoroso entre las dos figuras llevadas al combate más reñido. La respiración se hace más rápida, como si dos guerreros estuvieran empuñando dagas; destellos de conocimiento y sabiduría parecieran encenderse*"[37]. […] *A Otaké se le vio en un estado de rapto, entregado a un combate de pensamientos demasiado poderosos para poder ser contenidos. Su cara redonda y llena tenía la plenitud y la armonía de una cabeza de Buda. Era una cara indescriptiblemente maravillosa, y tal vez haya alcanzado un dominio de exaltación artística*[38].

Lo artístico en el Go, en general, y en la partida entre Otaké y el Maestro, en particular, es resaltado por el narrador cuando hace hincapié en lo que agregaba belleza a la escena "en esta batalla que adquiría nítidas formas", a saber:

las figuras de los jugadores mismas, sus ojos que nunca se apartaban del tablero,

[36] Ibid. p. 140.
[37] Ibid. p. 151.
[38] Ibid. p. 151.

como 'un adicional placer estético en el orden y la propiedad formal' [39].

Pero, si bien el lado estético es algo que se da por sentado en el caso del Maestro, diferente es la situación con Otaké. El Maestro, que "era un hombre de otros tiempos"[40], reflexiona sobre la percepción y el modo de jugar de la nueva generación. Y aunque no lo exprese rotundamente, sus observaciones bien podrían aplicarse al modo de jugar de Otaké. Lamenta que ya no se respete el lado artístico del Go y se mancille una obra de arte. A tal punto que, en un momento decisivo de la partida en que el juego se asemejaba a una pintura, esta obra de arte se veía como si:

hubiera sido manchada en el momento de mayor tensión. Ese juego de negro contra blanco, de blanco contra negro, tenía el designio y las formas de una creación artística. Tenía el vuelo del espíritu y la armonía de la música. Todo se desvirtuaba si sonaba una nota en falso, o si una parte del dueto repentinamente se salía de la forma y entraba en un excéntrico desarrollo propio. La obra maestra de un juego podía arruinarse por la insensibilidad de sentimientos de un adversario. Ese

[39] Ibid.
[40] Ibid. p. 50.

Negro 121 había sido motivo de admiración y sorpresa, de duda y sospecha para todos nosotros, y su efecto al cortar la ondulación y la armonía del juego no podía desconocerse[41].

Vale indicar que ambos protagonistas de la novela, con sus rasgos representativos de un simbolismo generacional, son partes de una metáfora, bien que pertenecen a la realidad. El modo de jugar del Maestro era la expresión de la tradición de Go caracterizada por "una vía del arte y de la vida"[42]. Se podría afirmar que su estilo era regido por una tendencia que rayaba con el arte de la guerra clásica, respondiendo ésta a principios convencionales dominada por un ritmo cuidadoso, pausado. En ese tipo de mundo, que obedece a un orden de pensamiento lineal, las victorias anteriores del jefe militar –seguro de sí mismo y un tanto autoritario– son tomadas como una garantía de las victorias futuras.

Otaké, por su lado, evidenciaba un cierto nerviosismo. Sin embargo, más que desconfianza hacia su propia estrategia, su intranquilidad era una forma de indecisión ante el peso de la tradición, de la estética lúdica y de la dignificación vehiculada por el adversario que nunca había sido vencido hasta ese entonces. Pero gozaba

[41] Ibid. p. 142.
[42] Ibid. p. 49.

de la energía del joven líder que va acumulando éxitos y también derrotas. En ese caso, precisaba de la victoria sobre el Maestro para erigirse en heredero de este último.

Como ocurre a menudo, son los contrastes antes señalados característicos de dos generaciones provenientes de contextos sociohistóricos diferentes que coadyuvaron a la derrota del Maestro, confirmando éste la imagen de "mártir, que se sacrificaba por su arte" que se había forjado a lo largo de la partida[43].

III. LA JUGADORA DE GO

La jugadora de Go[44] es una novela escrita por la autora *Shan Sa* nacida en China en 1972 y residente en Francia desde 1990. La trama nos transpone en la segunda parte de la década de los años 1930, empezando por el final del año 1936, cuando Chiang Kai-Shek fue secuestrado por el comandante Zhang Xueliang. China estaba inmersa en una guerra civil que la arruinaba[45], la cual quedó en suspenso durante el conflicto sino-japonés, dado que ambos contendientes (comunistas y nacionalistas) se unieron en contra del invasor. Los japoneses estaban seguros de que el desenlace de la guerra se

[43] Ibid., p. 91.
[44] Ver Shan Sa, *La joueuse de Go*, Editions Grasset & Fasquelle, France, 2001.
[45] Ibid., p. 18.

traduciría por una rápida conquista de China que, en apenas tres semanas, tendría que rendirse, pues sería hostigada en su propio terreno por ellos hasta que "hubiese agotado sus víveres y municiones"[46]. Planeaban seguir la ruta del ferrocarril que atraviesa China, conquistar las ciudades que jalonan esta trayectoria y marchar sobre Hong-Kong, lo que les hubiera abierto la puerta de Asia del sureste[47]. Sin embargo, la victoria que anhelaban los japoneses no se materializó. La segunda guerra sino-japonesa duró ocho años y, al empezar oficialmente en el año 1938 –aunque, en vista de acontecimientos anteriores, historiadores hacen remontar su origen hacia el año 1931– finalizó en 1945 con la capitulación nipona.

El relato nos hunde en el mismo ambiente geopolítico que aquel no abiertamente manifiesto en *El Maestro de Go*. En *La jugadora de Go,* el conflicto es omnipresente. Los dos protagonistas, que se encuentran diariamente para gozar de una partida de Go, provienen de horizontes diferentes a pesar del estrecho entrelazamiento que los une en su esfera lúdica cotidiana. En efecto, la chica, a la que el japonés llama "la china", es natural de Manchuria y jugadora excepcional de Go en una época en que los hombres eran los únicos que podían consagrarse a esta actividad recreativa. Su

[46] Ibid., pp. 18, 27.
[47] Ibid., p. 18.

verdadero nombre, que será revelado solo en las últimas páginas de la novela, es "*Canto de Noche*". El manejo experimentado del Go que evidencia, la joven lo debe a su primo Lu, su instructor y gran jugador de Go. Un día, al desmayarse Lu frente al tablero cuando su prima era niña, ella lo reemplazó y logró salir victoriosa de la contienda. Desde ese día, fue la única mujer que se incorporó en el círculo hermético y masculino de los jugadores de Go[48]. Otro reto que le ofreció el Go fue aquel de decidir sobre su futuro. En efecto, su primo Lu, que tiene una mentalidad de anciano –bien que ambos tienen la misma edad– está profundamente enamorado de la joven y quiere casarse con ella, lo que sus familias respectivas apreciarían. Pero sus sentimientos no son correspondidos. Más bien, la apariencia física del primo le da asco. Por lo tanto, *Canto de Noche* le propone resolver mediante una partida de Go el problema de si unirán sus vidas o no: si ella gana, él nunca más podrá pedirle el matrimonio y la dejará en paz; y, de perder, ella se convertirá en su esposa. La chica triunfa y queda libre de todo compromiso. Piensa poder seguir viviendo en la adolescencia, puesto que no quiere entrar en el mundo de los adultos.

No obstante, el avance expansionista del enemigo en el territorio chino, con las consecuen-

[48] Ibid., p. 35.

cias que tiene en la cotidianidad, la llevará a confrontarse a la realidad. Su contrincante de Go es el "desconocido", como *Canto de Noche* lo apoda, un soldado trasladado en Manchuria, convencido de lo correcto de los objetivos japoneses y listo para sacrificarse en su nombre. Por su parte, ella encuentra a dos chicos de familia acomodada mongol, Jing y Min, que se rebelan contra el ocupante nipón. En cierto sentido, los dos varones rebeldes son como el Yin-Yang, al reflejar la ambigüedad compleja de las relaciones en la vida normal que, según la moza, el juego de Go puede contribuir a zanjar, por cuanto:

> *Sin Min, Jing ya no existe.* [..] *Al elegir uno, renuncio al otro y los pierdo a ambos. En tal situación, en el juego de Go, optamos por una tercera solución: atacar al oponente donde menos lo espera. Mañana cuando Min vendrá a buscarme en la Plaza de los Mil Vientos, haré como si no lo viera*[49].

Ello significa que, si bien el Go es un espacio lúdico que la extrae de la realidad, ella lo incorpora en su vida, de modo que le permite analizar y solucionar ciertas situaciones conforme a lo que mejor corresponde a su forma de ser. *Canto de Noche* asevera que:

[49] Ibid., p. 168.

yo sabré controlar mi destino y encontrar la felicidad. La felicidad es un combate de envolvimiento, un juego de Go. Mataré el dolor atenazándolo[50].

La actitud que ella adopta para con el Go difiere de la del soldado japonés, cuyo ritmo refleja madurez y responsabilidad. Él se comporta según lo que se espera de un jugador de Go tradicional. La joven, en cambio, ostenta el estilo cargado de la energía provocativa y agresiva de la adolescencia, por cuanto responde al movimiento iniciado por él:

pegando una piedra blanca en el flanco [del soldado], [aunque] *jamás, al inicio de una partida, se entra en la lucha con un cuerpo a cuerpo. Es una regla de oro.*

Su cadencia es representativa de su espíritu libre, en virtud del cual la joven afirma:

prefiero el Go al ajedrez por su libertad. En una partida de ajedrez, los dos reinos, con sus guerreros acorazados, se desafían frente a frente. Los jinetes de Go dando vueltas y ágiles se tienden trampas en espiral: la audacia y la imaginación son aquí las cualidades que llevan a la victoria[51].

[50] Ibid., p. 135.
[51] Ibid., p. 150.

Canto de Noche da no solo la impresión de un cierto dinamismo y autonomía en la forma de combatir, sino también pone de relieve la estética presente en el estilo del soldado japonés. En efecto, este último mantiene el cuerpo como si fuera "el guardián del Infierno de los templos antiguos" y el tiempo que se toma en reflexionar está jalonado de:

> *movimientos* [que] *traducen su preocupación por crear un conjunto armonioso. La progresión de sus piedras es aérea, sutil, como el baile de grullas.* [Ella] *ignoraba que en Pekín existía una escuela donde la elegancia prima sobre la violencia*[52].

Se evidencian el contraste cultural, ideológico y existencial entre el soldado japonés y la chica que los lleva a tener un enfoque de la vida y a adoptar conductas disímiles. A él le gustan el orden, la disciplina. Le proveen la calma necesaria para, en el marco de una técnica adquirida formalmente, realizar movimientos que le permiten mantener la estética, la elegancia acompañadas de una conciencia de la táctica y estrategia. La joven, en contraste, efectúa movimientos bruscos que varían en función de su ánimo. Su forma errática de actuar sorprende al soldado. Además, no solo es una mujer, lo cual, como lo

[52] Ibid., pp. 150-151.

indicamos, es un tanto anómalo en el círculo de Go, sino que le impone un juego que él percibe como "perverso, extravagante", al mismo título que el perfume que ella usa. Empero, el "desconocido" puede adivinar la disposición anímica de la adolescente al observar sea la alegría en el sonido de las piedras que ella dispone sobre el tablero o la violencia con la que las hace chocar entre sí. Pese a ello, se desprende de la naturaleza divergente de los contrincantes una tendencia sinergética de la adaptación estilística entre ambos. En otras palabras, surge de nuevo la imagen del Yin-Yang: los jugadores evidencian una forma de moverse a través del tablero y un intento de controlar al adversario mediante un estilo propio y sumamente diferente del adoptado por el contendiente, mientras la cadencia de uno influye en la del otro. Vemos aquí el deslizamiento del acoplamiento suave-firme/lento-rápido[53] y una mezcla de estas categorías que impregna el juego de cada uno de ellos, por cuanto va de un contendiente al otro. Por ejemplo, *Canto de Noche* se queda perpleja y fascinada a la vez frente a la lentitud del tiempo de reflexión del soldado y a la preocupación que éste deja entrever por mantener la armonía y la estética en su estilo y en la forma de las figuras que sus piedras dibujan en el tablero. Ello no

[53] Sobre los acoplamientos de categorías en el Yin-Yang, ver Cyrille J.-D. Javary, *Yin-Yang. La dynamique du monde, op. cit*., 2023, p. 22.

impide que ella se deje llevar por el ritmo del japonés[54]. Lo anterior ilustra la compleja relación nutrida de contradicciones que parecían insuperables, pero que sucumben a la dinámica de la partida desencadenada por la personalidad de los jugadores y del entorno en que están inmersos.

En esta novela, al igual que en *El Maestro de Go,* ambas partes son arduos combatientes con métodos de guerra diferentes. Paralelamente, si uno eleva la comparación a nivel regional, se observa que Japón está bien preparado en el campo de la guerra convencional. China, propensa en ese periodo histórico a la guerra civil además de estar sujeta a las presiones de potencias externas, y en particular de Japón, ofrece un panorama interno de fragilidad. Para desgastar al enemigo, refuerzan las prácticas asimétricas. En el marco del conocimiento preciso que los miembros de la resistencia china tienen de su terreno, ello se traduce por ataques relámpagos, producto de un arte de guerra milenario regido por el principio de la astucia. A esos ataques se añaden insurrecciones espontáneas y violentas, pese a que los defensores saben que las represalias por parte del enemigo japonés son despiadadas. Vale señalar que la respuesta china, cuando, por ejemplo, su movimiento "*Unión de las Resistencias*" captura a soldados japoneses (así

[54] Ver Shan Sa, *La joueuse de Go*, op. cit., p. 151.

como a traidores chinos), también es de temer.

"La china" ignora que su compañero de juego, "el desconocido", es originario de Japón. Gracias a su manejo cabal del idioma mandarín hablado en Pekín, él puede disfrazarse de intelectual chino luego de cumplir con su deber de soldado durante el día y, de esa manera, actuar como espía en nombre de su país. Traición, muerte, honor, gloria, coraje son conceptos recurrentes en la guerra, por lo que atraviesan el relato. El Go, desde esta óptica, cumple un rol de puesta en abismo, por cuanto refleja también esos aspectos. De hecho, frente a la filosofía de armonía, respeto e intercambio que rige el funcionamiento del Go, *Canto de Noche* nos revela que el desenvolvimiento de las partidas es sujeto a la influencia de varios factores. Lo corrobora cada piedra: todo movimiento que la coloca en el tablero está cargado con la intención de dotarla de un potencial destinado a asignarle un rol significativo en la evolución de la contienda. La piedra está sujeta: a las acciones y reacciones del jugador, que se caracteriza por su idiosincrasia (factores filosóficos, psicológicos, éticos, educacionales, socioculturales, etc.); y, por ende, a la dinámica interna ligada a dichas características. *Canto de Noche* ilustra bien este fenómeno cuando asevera que:

> *la posición de una piedra evoluciona a medida que desplacen a las demás. Su*

relación, siempre más compleja, se transforma y no corresponde jamás y completamente a lo que fue meditado. El Go se burla del cálculo, afrenta la imaginación. Imprevisible como la alquimia de las nubes, cada nueva formación es una traición. Nunca se puede descansar, uno siempre está al acecho, va siempre más rápido hacia lo que uno tiene en sí de hábil, de más libre, pero también de más frío, preciso, asesino"[55].

Canto de Noche es una prueba viva de las diversas influencias que determinan el estilo de los jugadores y que pueden circunstancialmente originar contradicciones con la filosofía del Go. En efecto, su visión del Go está directamente asociada al estado de guerra en el cual ella y el "desconocido" tratan de sobrevivir. De ello resalta la validez de la enseñanza y práctica del Go basadas en los principios filosófico-espirituales abordados más arriba que preconizan la búsqueda de la armonía a través, entre otros, del control de sus emociones.

IV. LA REALIDAD DE LA VISIÓN HOLÍSTICA CHINA Y EL GO

Cuando las contextualizamos en el marco de la vida real, las situaciones expuestas en el libro

[55] Ibid., p. 294.

de Shan Sa ponen de relieve aspectos revelados en el Yi-Ying. El Yi-Ying es el concepto de la vida vista desde el ángulo del cambio perpetuo, que es la fuerza energética que rige el mundo y cuya idea se expresa a través del Yin-Yang que conlleva el principio de la dialéctica. Al observar los dos protagonistas de *La jugadora de Go*, la "china" y el "desconocido", notamos en su comportamiento frente al tablero un proceso sumamente complejo de interacción subversiva y progresiva. Ello se realiza cuando el espíritu lúdico que los aparta del mundo circundante trasciende sus ideales nacionales y políticos. El deslizamiento de cada uno hacia el otro empieza frente al Go y los precipitará hacia el lado romántico de la vida, otro motor energético existencial que podría definirse como el "Vacío mediano", tal como lo analizamos más arriba. Efectivamente, la transcendencia de la realidad inmediata suscitada por la energía inherente al "vacío mediador" se encuentra en la actitud de los personajes de la novela de Shan Sa. Ambos están sujetos a cambios coyunturales que modelan su comportamiento y decisiones para con el otro y el mundo turbulento que los rodea, modificando de manera drástica el camino que se habían propuesto originalmente. Hemos notado en el soldado japonés un carácter moderado, propenso a integrarse en un ambiente lúdico sin grandes sobresaltos y a ofrecer figuras artísticas en el tablero, mientras que su contrincante, *Canto*

de Noche, adopta un estilo rápido y ofensivo. Sin embargo, ella logra llevar al soldado a responder con igual brusquedad, lo que sorprende si uno considera que su temperamento se caracteriza por la calma y la larga reflexión. Un escenario similar había surgido durante la contienda entre el Maestro de Go y su adversario más joven, pues este último consiguió hacer perder al primero la paciencia (y, por ende, la partida), siendo esta cualidad un elemento sustancial en el estilo convencional que el Maestro había ido adoptando a lo largo de su carrera.

Desde esta perspectiva, se puede afirmar que el desarrollo con intermitencias disruptivas provocadas por los jugadores y por las modificaciones consiguientes en la dinámica del juego reverbera lo que ocurre en la vida en la que escenarios imprevistos no cesan de crearse en función de la interacción entre individuos y grupos de individuos. A tal punto que, en el caso de la novela de Shan Sa, el juego, en cuanto puesta en abismo de aspectos inherentes a la filosofía de la sabiduría y a la guerra (honor, gloria, coraje, traición y muerte), aparece como el lienzo que los protagonistas van elaborando mediante sus jugadas y psicología propia. Además, encima de todo ello se superpondría otro tejido invisible, aunque determinante, que se alimenta del lienzo en vía de realización a largo del tablero. El tejido sería el destino de *Canto de Noche* y del *desconocido* que va consolidán-

dose a medida que se refuerza, sin que estén conscientes de ello. Aparecen como víctimas de la indivisibilidad que se teje entre ambos y que la situación sociopolítica en que están inmersos ha fomentado. En otras palabras: el tablero de Go adopta formas que responden a los movimientos de *Canto de Noche* y del *Desconocido*. Esos movimientos se relacionan en un nivel superior a tal punto que dan lugar a lo que bien podría llamarse "destino" que va elaborándose como una tela araña que, progresivamente, les está cercando.

Este fenómeno y la naturaleza de los encuentros diarios de la china y el soldado pueden ser entendidos a la luz de dos versos del poema de Borges, "El Go":

> *En él pueden perderse los hombres como*
> *en el amor y en el día.*

CONSIDERACIONES FINALES

De los temas abordados en este trabajo se desglosa que la esencia del juego de Go es alimentada desde hace milenios por líneas de pensamiento como el taoísmo, el confucianismo y el budismo. Éstas convergen hacia una filosofía espiritualista inclinada hacia la potenciación de la sabiduría, del altruismo y de la comprensión de las situaciones que surgen en la vida. Hemos visto que el Go es la expresión de lo efímero y, por ende, de las circunstancias cambiantes. Las conexiones que se dan entre las piedras impulsan lo fluctuante en la evolución del juego, la cual responde a la actuación de los contendientes que, a su vez, depende del cuadro sociocultural y psicológico en que estos últimos están inmersos.

Aparte del aspecto filosófico y del grado elevado de abstracción que residen en él, el Go está animado por el deseo de mejorar el arte y la ética de la guerra. Empero, existen grandes diferencias entre el Go y la realidad. En la política y la guerra, los agentes obedecen a una jerarquía que no se aplica en el Go, pues las piedras del juego son iguales entre sí. Esta equivalencia otorga a

cada una de ellas la posibilidad de tener un rol importante, dado que el darles vida o muerte desencadena un abanico de potencialidades de jugadas en el desarrollo de la partida. Por su lado, la política y la guerra están sujetas a los efectos de la contingencia, que Claus von Clausewitz denominaba "la niebla de la guerra", cuya naturaleza difiere de la que anima la dinámica del Go. Efectivamente, dicha dinámica responde a factores ligados a la idiosincrasia de los jugadores y no, en comparación con lo que ocurre en la guerra, a acontecimientos inesperados, como, por ejemplo, retrasos, el clima, etc. En otros términos, la complejidad de los mecanismos que rigen el mundo geopolítico y de la guerra limita la capacidad del Go de interpretar y, por consecuencia, de representar la realidad en el tablero. Sin embargo, es indudable que el Go fomenta el sentido estratégico de los contrincantes. Ello es potenciado por la necesidad, para volverse un buen jugador, de adherirse a los principios filosóficos que habitan el Go. Integrarlos en la formación teórica y práctica que adquieren los amantes del Go a lo largo de su vida promueve valores como la sabiduría y la disposición a empatizar con el otro, lo cual podría aportar mucho en el campo de la diplomacia internacional. Tomemos, para citar un ejemplo, la guerra en cuanto "continuación de la política por otros medios". Si bien ésta traspone los eventos en una dimensión donde predomina la violencia,

siempre está jalonada de momentos propicios a la negociación de tal modo que su desenlace, donde lo político ocupa un lugar importante, se defina sobre la base de un acuerdo entre los beligerantes. La diplomacia es, por lo tanto, un aspecto indisociable de la guerra: impide una deriva del conflicto hacia los extremos. De renunciar a la diplomacia en la guerra los adversarios reacios a la negociación se convertirían en bárbaros que pondrían la noción de civilización en riesgo. Lo mismo ocurre en el Go, por cuanto el final de una partida no se determina necesariamente en función del agotamiento del número de piedras utilizables o de la aniquilación del enemigo. Ambos jugadores pueden llegar a un consenso luego de constatar que ninguno de ellos está en posición de adquirir mayores beneficios y, si persistieran en jugar, la situación quedaría inalterada para los dos.

A la luz de la lógica que rige el Go y de la evolución histórica que nos toca, deberíamos preguntarnos si quizá no es hora de redireccionar nuestra enfoque de la realidad y de la geopolítica, que le es inherente. Sería más sabio considerarlo desde la perspectiva de la aceptación de la pluralidad, la diversidad y el multiculturalismo. De hecho, la dinámica de los fenómenos que rigen nuestro planeta, de las relaciones entre humanos, entre estos mismos, para con la naturaleza y su entorno económico y político no es algo que pueda ser supeditado a normas arbi-

trarias dictadas por organismos que responden a intereses privados y/o sectarios. ¿Por qué no ver nuestro universo (que, ahora, por estar poblado de satélites, evidencia sus vínculos intrínsecos con el devenir de nuestro planeta) como una entidad movida por un aliento que nos uniría? Un enfoque más abierto y menos recalcitrante a la alteridad permitiría que el raciocinio en términos de relaciones de fuerzas que el jurista alemán, Carl Schmitt, teorizó mediante el concepto de "amigo-enemigo", integre la papelera de la historia. Sería mucho más enriquecedor y productivo para los hombres y el mundo que los alberga abrirse a la lógica de un mundo cambiante que impulse la creatividad, el diálogo. Quizás, introducir el aprendizaje del Go y de su filosofía en la educación contribuiría a convertir el planeta en un lugar más armonioso y menos violento.

BIBLIOGRAFIA

Barbery Muriel, *L'élégance du hérisson*, Chapitre Pensées Profondes, *n°7, Construire. Tu vis. Tu meurs. Ce sont des conséquences*, Edition Gallimard, Paris, France, 2015.

Benidze Maia, *Le changement du paradigme du mythe de Caïn et Abel dans la littérature européenne du XX siècle,* Università Statale di Tbilissi Ivane Javakhishvili Alma Mater Studiorum, Università di Bologna, 2017.

Boorman Scott A., *Gô et Mao, pour une interprétation de la stratégie maoïste en termes de jeu de Gô*, Editions du Seuil, Paris, France, 1969.

Caillois Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige,* Editions Gallimard, Paris, 1958.

Carroll Luis, *Alicia en el país de las maravillas*, Edición Alma Clásicos Ilustrados.

Cheng François, *Le livre du Vide médian,* Editions Albin Michel, Paris, France, 2004.

Cheng François, *Vacío y plenitud. El lenguaje de la pintura china*, Ediciones Siruela, Madrid, 2008.

Cheng François, *Vide et plein, Le langage pictural chinois*, Editions Le Seuil, Paris, France, 1991.

Cobb William, *Buddhist Philosophy and the Game of Go*, Slate & Shell, 2021.

Conche Marcel, *Héraclite, Fragments,* Presses Universitaires de France, Paris, 1998.

Conche Marcel, *Lao Tseu. Tao Te King,* Presses Universi-

taires de France, Paris, 2015.

Coppin Flore et Marchand Morgan, *La voie du Go. Propos sur le jeu de Go,* Editions Chiron, Paris, 2006.

D'Ormesson Jean, *La fin des terroirs*, en: *Le Jeu,* dans Le Courrier de l'Unesco, Mai 1991.

Encel Frédéric, *L'art de la guerre par l'exemple. Stratèges et batailles*, Editions Flammarion, Paris, 2000.

Go on Go: *The Analyzed Games of Go Seigen*, Go Seigen, Translation and Additional Material by Jim Z. Yu.

Granet Marcel, *La civilisation chinoise*, La renaissance du livre, Paris, 1929, Tome XXV de la Bibliothèque de Synthèse historique «L'Évolution de l'Humanité».

Huizinga Johan, *Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris, France, 1951.

Javary Cyrille J.-D., *Yin-Yang*, *La Dynamique du monde*, Editions Albin Michel, Paris, France, 2023.

Jullien François, *La propension des choses. Pour une histoire de l'efficacité en Chine,* Editions du Seuil, Paris, France, 1992.

Jullien François, *Traité de l'efficacité*, Editions Grasset & Fasquelle, Paris, France, 1996.

Kawabata Yasunari, *El Maestro de Go,* capítulo 3, Emecé Editores S.A., Buenos Aires, 2004.

Kawabata Yasunari, *Le maître ou le tournoi de Go*, Editions Albin Michel, Paris, France, 1975.

Koulen Michael, *Go. Die Mitte des Himmels,* Geschichte Philosophie, Partien, Spielregeln, DuMont Buchverlag Köln, Deutschland, 1994.

Motte Martin, Soutou Georges-Henri, De Lespinois Jerôme, Zajec Olivier, *La mesure de la force. Traité de stratégie de l'École de Guerre*, Editions Tallandier, Paris, France, 2018.

Pernía Horacio A., *El Go en la máquina del tiempo*, Capítulo titulado: *Breve Historia del Go en Oriente,* Nikkai, 2003.

Roberts John M. Cornell University, Malcolm J. Arth, Harvard University, Robert R. Bush, *Games in Culture*, in *American Anthropologist*, Vol. 61; Iss. 4, University of Pennsylvania, U.S.A, 1959.

Sakata Eio, Honorary Honinbo, *Killer of Go. Technique and Preventative Measures,* Yutopian Enterprises, Santa Monica, CA, U.S.A. 1994.

Saucin Joël*, Le jeu de go, modèle analogique pour les sciences humaines*, Les certitudes de l'Aurore, Pont-à-Celles, Bruxelles, Belgique, 2004.

Schuster Nicole, *Guerra Asimétrica y convencional. Lecciones para la actualidad*, Lima, Perú, 2016

Shan Sa, *La joueuse de Go*, Editions Grasset & Fasquelle, France, 2001.

Sun Tzu, *El Arte de la Guerra. De la sabiduría oriental a la excelencia occidental*, CS Ediciones, 2013.

Ugarte David, *Cómo el Go se convirtió en el juego favorito de anarquistas y libertarios*.

Wang An-Po Ambrosio, *El cercado. Un milenario y fascinante juego chino* (transcripción de Luis E. Juan), 2004.

Yu Jim Z. Translation and Additional Material, *Go on Go*: *The Analyzed Games of Go Seigen*, Go Seigen.

Wayne W. Dyer, *Changez vos pensées, changez votre vie. La sagesse du Tao,* Editions J'ai Lu, 2014.

WEBOGRAFÍA

Andujar Clavell José Antonio, *El juego de Go, en:* http://www.lsi.upc.es/~jandujar/go

Board to Bits: Go Edition. Connecting the past and the future with this 4000-year-old classic board game. Classic Ten Golden Rules of Go, en: https:// board tobitsgo.wordpress.com/ 2020/09/22/classic-ten-golden -rules-of-go-%E5%9B%B4%E6%A3%8B%E5%8D%81% E5%86%B3/

Borges Jorge Luis, *La cifra, El Go*, Editor original, Carlos6 v1.0, eBooks con estilo, 1981.

Confucio, *Analectas*, Versión y notas de Simon Leys, en espaebook.com

Escande Yolaine, *L'arbre en Chine: l'art de l'inutilité et de l'absence d'action*, p. 25-44, publié dans *L'arbre ou la raison des arbres*, XVIIème Entretiens de La Garenne Le mot, Jackie Pigeaud (dir.), Presses universitaires de Rennes, Collection: Interférences, Rennes, 2013, en: https://books.openedition. org/pur/53989

Fan Hui, *La philosophie du Go, Interview réalisée par Laurence Michel,* en Planète Japon, nº9, p. 15, en: https://bibliographie. jeudego.org/planetejapon.php.

Garcia Sabine, en *Corbière, Laforgue, Mallarmé: la naissance du vers libre*, Littératures. 2009. Dumas-00435393, Université Stendhal (Grenoble III), pp. 7, en: https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00435393v1/document

Go, en: https://brainking.com/es/GameRules?tp=79

Historia de China, Biblioteca de Consulta Microsoft, Encarta 2005, Versión adaptada por Eugenio Anguiano (agosto de 2008), en: http://www.economia.unam.mx/ cechimex/chmxExtras/seminarios/CursoChinaEc PolSoc/historiachina.pdf

Introducción al Latrunculi. Historia: Juegos Romanos

de Tablero, en: http://acanomas.com/Historia-Juegos-Romanos-de-Tablero/676/Introduccion-al-Latrunculi.htm

Ji Xin Wang's ten golden rules of Go, en: https://docplayer.es/104843009-Ji-xin-wang-s-ten-golden-rules-of-go.html

Lackner Michael. *François Jullien, La propension des choses. Pour une histoire de l'efficacité en Chine*, 1992. (Des Travaux). In: Études chinoises, vol. 12, n°2, Automne 1993. pp. 184-192; https://www.persee.fr/doc/etchi_0755-5857_1993_num_12_2_1196_t1_0184_0000_1

Lao Tse, *El libro del camino y de la virtud*, Biblioteca Digital Minerd dominicana lee.

La pensée chinoise source d'un renouvellement du Web? Quand le Tao fait balancer internet, en: https://cursus.edu/fr/11301/la-pensee-chinoise-source-dun-renouvellement-du-web

«*La propension des choses*» *(François Jullien)*, posté par Hugues, en: https://charybde2.wordpress.com/2015/09/06/note-de-lecture-la-propension-des-choses-francois-jullien/

Lawler Diego, *El punto de vista praxeológico en filosofía de la tecnología*, CONICET, Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, en: https://www.conicet.gov.ar/new_scp/detalle.php?keywords=&id=34131&congresos=yes&detalles=yes&congr_id=1889934#:~:text=La%20praxiolog%C3%ADa%20estudia%20sistem%C3%A1ticamente%20las,Skolimowski%2C%201966%20y%201967).

Le Tai Chi Chuan de Grand Master Tung Ying Chieh (1897-1961) par Grand Master Tung Ying Chieh, Extraits du Livre Rouge de la famille Tung, en: http://afdt.chez-alice.fr/TCClecturesdecembre13.htm

Le vide et le plein changent constamment dans le Tai-chi, en: https://www.art-de-longue-vie.net/wp-content/uploads/2011/11/M%C3%A9moire-Corinne1.pdf
López Minnucci Mariano, *Introducción al juego de Go,*

Sin Derivar 4.0 Internacional, junio de 2015, p. 8, en: https:// cdn.online-go.com/Introduccion-al-juego-de-Go.pdf

Loubet del Bayle Jean-Louis, *La police dans le système politique, Revue française de science politique n°3., pp.509-534.*
Miyamoto Musashi, *Libro de los cinco añillos. La estrategia del Guerrero,* Edición *epubgratis.es*

Papineau Elisabeth, *La culture arrogante du go [Le weiqi, une façon chinoise de voir le monde],* en: https://www.persee.fr/doc/perch_1021-9013_2000_num_62_1_2569

Pernía Horacio A., *El juego del Go. Historia del desarrollo táctico y estratégico*, Edición Nikkai, 2005, en: https://www.academia.edu/6829156/El_juego_del_Go_Historia_del_desarrollo_t%C3%A1ctico_y_estrat%C3%A9gico

Règles du jeu de Go, en: *https://www.jeu-de-go.com /regles-jeu-de-go.html*

Samouraï: Le code du Bushido, en: https://eternal-japon.fr/blogs/blog-japon/code-bushido#:~:text=Les%20principes%20du%20bushido%20mettaient,suivaient%20dans%20l' Europe%20f%C3%A9odale.

Schuster Nicole, *El declive del heroísmo tradicional y el simbolismo de la vaciedad*, en: https://www. academia.edu/39015402/el declive_del_hero %c3%8dsmo tradicional_y_elsimbolismo_de_la_vaciedad

Schuster Nicole, *El surrealismo y la política*", en: https://www.academia.edu/41458871/el_surrealismo_y_la_pol%c3%8dtica

Timbal-Duclaux Louis, *Une stratégie d'écriture inspirée du jeu de Go,* in: Communication et Langages, n°64, 2ème trimestre 1985, p. 19, en: https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1985_num_64_1_1688

Wikipedia, *Ajedrez,* en:
https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez

Wikipedia, *Clasificación de los jugadores de go*, en: https://es. wikipedia.org/wiki/Clasificaci%C3%B3n_de_los_jugadores_de_go

Wikipedia, *El periodo Sengoku*, en: https://es.wikipedia.

org/ wiki/Per%C3%ADodo_Sengoku

Wikipedia, *Fuseki*, en: https://fr.wikipedia.org/wiki/Fuseki

Wikipedia: *Genji Monogatari,* en: https://es.wikipedia.org/wiki/Genji Monogatari

Wikipedia,*Go aloituskivien paikat*.jpg, en: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Go_aloituskivien_paikat.jpg?uselang=fr#Conditions%20d%E2%80%99utilisation
Wikipedia, *Hon'inbo*, en: https://es.wikipedia.org/wiki/Hon%27inb%C5%8D

Wikipedia, *Rangs et classements au Go*, en: https://fr.wikipedia.org/wiki/Rangs_et_classements_au_go#cite_note-2

Wikipedia, *Shogunato,* en:https://es.wikipedia.org/wiki/Shogunato

Wikipedia: *Tres augustos y cinco emperadores,* en: https://es.wikipedia.org/wiki/Tres_augustos_y_cinco_emperadores#:~:text=Se%20dec%C3%ADa%20que%20los%20Tres,las%20vidas%20de%20su%20pueblo.